

Введение

Мир Темного Средневековья весьма обширен и часто даже пугает, даже если речь идет только о «развлечениях» смертных. Добавление мифологии и истории Каинитов может сделать сеттинг еще более запутанным, и вы можете нуждаться в чуть большем количестве информации – о Салюбри, о дьяволопоклонниках Баали, о пяти «младших дорогах» и тому подобном – и эта книга может ее обеспечить. Более того, некоторые идеи, изложенные здесь – продуманные или пока неприменимые – заслуживают рассмотрения.

Эта книга дает больше информации о некоторых деталях сеттинга. Игроки могут найти эту информацию полезной. Игрок может, к примеру, решить взять себе роль странствующего Лайбон или Ассамита, следующего Дорогой Крови. Но в основном сведения больше предназначены для Рассказчика.

Глава 1: Линии крови описывает шесть новых Линий Каина – от нераскаявшихся Баали до трагичных, вымирающих Салюбри – для использования в качестве персонажей, союзников или противников.

Глава 2: Младшие Дороги содержит информацию о шести дорогах, упоминающихся в книге «Темные Века: Вампиры».

Глава 3: Дисциплины посвящена тайнам магии Линий крови.

Глава 4: Инструменты Рассказчика содержит ровно то, что есть в названии. Она включает в себя расширенные правила для массового боя, вспомогательных персонажей, статичные и динамичные пункты и даже правила по созданию Старейшин.

Глава 1: Линии крови

Один отшельник, не знаю, кто, сказал, что нет цепей, приковывающих его к жизни, и единственное, что ему жаль было оставлять – это небо. Сеида Кэнко, "Записки от скуки" (Цурэдзурэгуса) - Yoshida Kenko, Tsurezure-Gusa (Essays in Idleness)

Те шесть Линий крови, которые представлены в этой книге, не расширяют список кланов, которыми могут играть участники. Линии Крови не так многочисленны, как кланы, и имеют гораздо меньший вес и политическое влияние в обществе Каинитов. Все они, так или иначе, не признаны остальными вампирами в должной мере.

Некоторые Линии таковыми считаются потому, что их члены очень редки, или же их убежища находятся очень далеко от Европы. Другие стали жертвами дурных и провальных экспериментов, остались без убежищ и погибли. Еще часть пала жертвой охотников и разбоя – из-за их личных заморочек или же по политическим причинам.

Играть за такие малые кланы сложно по нескольким причинам. К каждому представителю таких кланов другие вампиры отнесутся в лучшем случае с подозрением. Многие будут убиты при одном виде, объявлены мишенью, поработаны или изгнаны из большинства доменов. Нежизнь любого персонажа, попавшего в такой переплет, будет короткой и жуткой, и вписать их в сюжет гораздо сложнее, чем других. Так что в основном представленная ниже информация предназначена для Рассказчиков, которые могут ввести таких

персонажей в качестве НПС.

Но команды бывают разные, и многие игроки и Рассказчики могут сделать красивую и интересную игру, ломая правила. Если вы с игроками хотите поэкспериментировать, то карты вам в руки. Но рекомендуется такое для игроков, у которых уже есть какой-то опыт и знания о правилах сеттинга. Тогда у них могут появиться определенные идеи и задумки. Не стесняйтесь делать персонажей этих Линий Крови, если уверены, что потянете настолько сложную игру.

Каждое описание содержит информацию, которая поможет игрокам создать нужный образ. Вы найдете размышления, какие Линии более удобны для создания персонажа и почему, и вместе с тем советы, как заставить персонажей работать на себя и вписать в игру. В некоторых случаях для создания полноценного персонажа нужно будет подредактировать черты и слабости Линии. Если вы это сделаете, то рекомендуется редактировать и сопутствующие возможности для поддержания общего баланса.

Также хорошо, если вы будете использовать представителей младших кланов по-минимуму, даже в качестве НПС. В основном они предназначены для того, чтобы показать вымирающую, провальную Линию. Они могут быть введены в повествование, чтобы показать трагизм вымирания, а могут для пущей экзотичности. Можно использовать их для того, чтобы намекнуть на интриги более сильных и старых Каинитов, или напомнить о том, насколько на самом деле вампиры бесчеловечны и грязны. Как бы то ни было, если они носятся стадами, то многие из этих моментов оказываются потерянными.

Самой своей сутью эти Линии говорят о рождении и смерти, геноциде и создании новых видов, войнах и союзах. Это позволяет использовать их как подпитку для буксующего сюжета. Также они могут привнести толику индивидуальности в большой сюжет. Вы можете добиться такого эффекта, просто расписав представителей Линий как личностей и показав клановые проблемы через призму индивидуальности.

Баали



Происхождение Баали неясно, но клан этот столь же древний, как и остальные кланы Каина. Баали столь же древние, как те темные ритуалы, которые проводились в примитивных капищах, чтобы получить власть над некими силами и быть всегда у них в фаворе. Древнее племя людей захотело силы и заключило контракт с тьмой и ночью. В разные времена эти темные силы имели много имен – Дети, Владыки и другие, странные и страшные имена. Владыка-демон тогда именовался "Ба'ал", и его последователей называли Баали. А потом – Шайтаны.

Как они превратились в Каинитов – неясно. Но все истории объединяют две вещи: высокомерие и безрассудство. Каиниты забавлялись с ними, пытаясь показать им всю глупость их пути и всей этой патетики со служением "дьяволу". Вольно или

невольню, они смешали свою кровь. Те, кто "выжил", стали основателями этой порченой линии.

Баали считают сущее результатом борьбы двух великих сил. Для лучшего понимания они называют эти силы добром и злом – или светом и тьмой. Эти силы – нечто большее, нежели мелкие войны и грехи Каинитов. Они воплощают собой все сущее. Всё и вся – часть этой великой борьбы. Истинная ценность существования – участие в этой борьбе.

Великие силы добра и зла не нуждаются в Каинитах – у вампиров нет души, или же они прокляты. Силы эти ценят только человеческие души, и все, что ценно для великих сил, то ценно и для Баали. Баали за годы раскололись на множество сект, и у каждой свое толкование темных сил: Дети, Владыки, Повелители Мух, древние боги и так далее. Каждая секта борется за место в великой борьбе.

Баали набирали силу и со временем громко заявили о себе, однако Салюбри много лет назад направили свои армии против них, как против инферналистов. И хотя Баали уничтожили большинство воинов-Салюбри, эта война серьезно подорвала их могущество и уменьшила численность. А холодная война со стороны Ассамитов сразу после столкновения с Салюбри окончательно ослабила Линию. Баали ответили ритуалом, который передается через линию Хакима и наделяет Ассамитов иррациональной тягой к крови Каинитов. Однако Ассамиты до сих пор превосходят Баали и являются очень серьезным врагом.

Немногочисленные и ослабленные, ныне Баали подвергаются гонениям как со стороны других Каинитов, так и смертных охотников на ведьм. Как низкий клан, Баали большинством Принцев из доменов изгоняются либо уничтожаются. Если некоторые все же пытаются контактировать с Баали ради их знаний о темных владыках, то большинство использует их в качестве козлов отпущения. Со своей стороны, Баали стараются распространить свои убеждения и вернуть силу. Они находятся вне феодальной системы и отделяют себя от других кланов.

Такое пренебрежение дает Баали много возможностей для исследований. Они собирают информацию, идут своим путем, будучи независимыми от власти имущих, совращают, кого только смогут и в целом вкладываются в будущее. Главное препятствие к осуществлению их планов – разобщенность. Разделение на мелкие секты часто приводит к тому, что секточки тратят больше времени на попытки отвоевать независимость друг у друга, нежели на борьбу с врагами клана.

Птенцы обычно знакомятся с культом и убеждениями сира еще до Становления и готовы следовать его диктату. Лет через 5-10 они обычно предоставляются сами себе, но зачастую они отчитываются сиру, а тот своему сиру и так далее до самых верхов. Баали воспитывают в своих птенцах лояльность, но это должна быть не слепая покорность – ее они толкуют как признак узколобости.

Древняя Баали Черная Мэри, которая дьяблизировала Мафусаила Тореадора Михаила, путешествует по Европе. Баали расстилаются перед ней ковриком – до тех пор, пока она не подвергает опасности их самих. Однако ее активность привлекает слишком много внимания к клану, и кое-кто из Баали создал против нее союз.



Прозвище: Шайтаны, Дьяволы, Демоны.

Внешность: Баали умело теряются в толпе, и потому одеваются соответственно моде той местности, где обитают. Когда Баали уже добились независимости, они предпочитают одежду покачественнее. Они могут быть любой расы. Многие Баали, особенно старейшины, делают себе ритуальные шрамы.

Убежища и Добыча: Баали в качестве стада собирают вокруг себя культы из слабовольных смертных. Ловушки религии их восхищают, и они часто занимают заброшенные храмы и другие места, где долго можно чувствовать остатки веры.

Становление: Баали питаются и поработщают слабовольных, но Становят только сильных. Они стараются избегать самодовольных, гордых манипуляторов, предпочитая смертных, которые не сломаются в борьбе вселенского масштаба. Это люди, которые увлекались оккультизмом или сохраняли веру в старых богов даже перед лицом христианства. И ученые, ищущие правду о вселенной. Становлению предшествует долгий процесс введения в курс дела, а кульминацией является официальное вхождение в культ сира в ранге одного из его любимых слугителей.

Баали предпочитают становить, вливая витэ в еще живые сердца, и заставляют избранных лавировать между жизнью и смертью. Они считают, что это гарантирует, что выживут сильнейшие. Легенды гласят, что Баали знают, как сделать Баали члена другого клана.

Создание персонажа: первичными и вторичными обычно идут Ментальные или Социальные Атрибуты. В чести Познания, особенно Оккультизм, Академические и Лингвистика. Из Талантов чаще всего берут Лидерство, Хитрость и Запугивание. Большинство Баали идут Тропой Греха (ответвление Пути Дьявола), но кое-кто выбирает Путь Короля.

Дисциплины: Демонизм, Затемнение, Присутствие.

Слабость: Баали не выносят религиозных символов; пока со времени последнего посещения этого символа не прошло минимум полвека, Баали должен от него убегать. Кресты, Звезды Давида, Коран – все это останавливает Баали. Также они получают двойной урон от Истинной Веры.

Организация: убежища Старейшин именуются ульями (nests), и их птенцы проводят там несколько лет. Прежде чем отправиться в самостоятельное плавание. Хотя они и преданы своему сиру, элемент соперничества сохраняется, и иногда начинаются войны между ульями. Различные Баали используют различные виды демонических сил, а посему их практики и тайные планы разнятся. Эти различия часто заставляют их драться друг с другом.

Цитата: *Еще немножко, еще совсем чуть-чуть и ты узнаешь правду...*

Стереотипы:

Высокие Клань: они верят, что они лорды и леди, но мы заставим их пасть перед нашими владыками. Однако сейчас мы вынуждены им покориться.

Низкие клань: они никогда не станут союзниками, но они прекрасные оружия. Каждый, кто недоволен своей жизнью, может быть использован. Каждый, кто чувствует себя униженным, оскорбленным, может быть использован.

Салюбри: даже если это займет тысячи лет, эта пафосная Линия крови падет.

Тремер: мы не знаем. Бежать нам от этих колдунов или пытаться с ними сотрудничать. Следите за ними внимательно и увидите, какая из сторон окажется для них привлекательнее. В любом случае, остерегайтесь их силы.

Ассамиты: не давайте им знать, что ваша Линия и вы сами существуете. Они изничтожат вас, как только увидят. Мы однажды наказали их за борьбу против нас; настало время придумать, как бы этот опыт повторить.

Баали в игре

Как мастерские персонажи: Баали играют с душами смертных, не Каинитов. Они могут ненадолго сфокусировать игру на смертных. Они также могут напомнить, что вампиры не самые сильные существа на свете – на самом деле, для каких-то более серьезных сил они всего лишь фигуры на доске. Они могут напомнить персонажам, что есть более крупные битвы, нежели то, что они видели в своей нежизни; более важные вещи, нежели борьба за место принца или стадо. Они могут расширить рамки игры.

Как персонажи игроков: Баали одни из самых сложных в отыгрыше кланов. Баали – порочные, ужасающие вампиры, которые делают все, чтобы низвергнуть остальных. Редко когда это хорошая роль для игры – в лучшем случае она часто заставляет других игроков чувствовать себя неуютно и может просто испортить всю игру. Если вы хотите позволить игроку взять Баали, вам обоим стоит действовать осторожно. Баали необходимы информаторы и шпионы, которые смогут проникнуть в другие клань, и кто лучше них знает, как опасно быть раскрытым.

Горгульи



Горгульи – это слуги, результат эксперимента по смешиванию Носферату, Гангрел и Цимисхи. Тремер делали их из пленных Каинитов для охраны себя, любимых, от своих врагов, и наполняют их преданностью своим "создателям". Горгульи сами кидались в драку, давая Тремер шанс не только выжить, но и процветать во враждебном им обществе Каинитов. С середины 12-го века Горгульи защищали почти каждую Капеллу Тремер.

Кровь Носферату стала причиной жутковатой, демонической внешности Горгулий; кровь Гангрел сделала их чуть лучше, чем чудовища. Кровь Цимисхи стала причиной самой странной мутации – появлению огромных крыльев, похожих на нетопырины, которые растут у них из спины, а также к появлению с возрастом каменной шкуры.

Горгульи обычно малопритязательны, не слишком умны и у них немного желаний. Они лучше общаются с себе подобными и фанатично преданны своей Линии. Спят они, сгрудившись в кучу и чувствуя себя комфортно в присутствии друг друга. Они отказываются причинять вред слабым или искалеченным своим собратьям, даже приносят им животных поесть. Также они крайне территориальны – каждый, кто зашел на их территорию (кроме их хозяев), должен немедленно уйти, или подвергнется нападению орду голодных чудовищ.

Большинство Горгулий было создано из пленных Каинитов, реже – в результате Становления другими Горгульями. Процесс создания далеко не всегда проходит успешно. Некоторые Горгульи сходят с ума и опускаются. Эти монстры нужны Тремер всего на несколько месяцев, а потом их уничтожают. Горгульи создаются под чутким руководством Вирстании (Тремер), которая играет роль матери для них. Она позволила им создать нескольких тупоголовых гулей, которые охраняют их убежища днем.

Симулакра (Simulacra) – Горгульи, которые выглядят, как обычные Каиниты, и создаются они в качестве камикадзе. В них перемешивается Горгульская преданность, низкий интеллект и внешность типичного Носферату, Гангрела или Цимисхи. Они изгои везде, и их жалкая нежизнь почти всегда коротка. Каиниты находят их в лучшем случае скучными болтунами, а настоящие Горгульи ненавидят их, как ненавидят любых представителей тех кланов, из которых они были созданы.

По слухам, кто-то из ранних Горгулий вырвался из-под контроля Тремер и основал колонию неподалеку от Киориса. Эту легендарная личность называют Каменным Лордом, и истории о его побеге сделали больше для расцвета идей об освобождении Горгулий, нежели что-то еще. Большинство из них нежно любят своих создателей и будут сохранять им верность, но рано или поздно они всерьез возьмутся за свое освобождение.

На данный момент сбежавшие Горгульи гордятся своим вольным братством – что-

то большее им создать сложно. Рано или поздно вид, неспособный к размножению, вымрет. Они продолжают эксперименты надо Становлением пленных, и если у них все получится, вольные Горгульи смогут стать чем-то большим, нежели единичные случаи.

Никто, кроме Тремер, не любит присутствия Горгулий. Другие кланы видят в них солдат своих врагов или просто мерзопакость. Любая Горгулья, показавшаяся на вампирах без напарника-Тремер, будет уничтожена – или разобрана на кусочки, чтобы посмотреть, как вот это вот устроено.



Прозвище: Цепные псы, Мерзопакость.

Внешность: большинство Горгулий ходят с необычно длинными когтями и клыками, которые торчат изо рта. Их лица искажены и отвратительны. Когда они становятся старше, их кожа твердеет и приобретает крепость камня годам к 30-50. Вдобавок у них появляются подкожные бугры и выступы, которые делают ее все менее и менее похожими на нормальных Каинитов.

Убежища и Стадо: Горгульи предпочитают жить в пещерах и подземельях, окруженные камнем, на который стремятся походить. Охотятся они на диких животных, домашнюю скотину и врагов Тремер. Поначалу они охотились на стадо и животных поблизости от Киориса, но потом расширили охотничьи угодья. Некоторые пролетают больше чем на две сотни миль за ночь, чтобы достать пищу.

Становление: Только трое самых удачливых Горгулий могут давать Становление. А их потомки, чаще всего, уже нет. Многие из них прекращают функционировать и "умирают" в течение недели после Становления. Даже если они выживают, такие Горгульи часто не бывают приняты их же сообществом. Процесс создания в исполнении Тремер занимает несколько месяцев, и все Горгульи делают из Носферату, Гангрел и Цимисхи.

Создание персонажа: Первая Горгулья была создана в 1121 году нашей эры, большинство Горгулий значительно моложе. Горгульи теряют все или почти все воспоминания о прошлой жизни, также, как Дисциплины. Они могут быть кем угодно в прошлом, но предпочтение отдается Физическим Атрибутам и Талантам. Большинство Горгулий следуют Дорогой Зверя (Road of the Beast), но некоторые более умные предпочитают Дорогу Небес (Road of Heaven) – чтобы попытаться найти смысл в своих искаженных нежизнях. За редкими исключениями Горгульи не слишком умны, где-то на уровне 2 точек. Познания почти всегда третичные.

Дисциплины: Специфично, см. ниже.

Слабость: Созданные как слуги и рабы, Горгульи слабовольны. Они теряют два кубика Силы Воли при сопротивлении Доминированию и других способов магического контроля.

Организация: Хотя Горгульи и могут подраться друг с другом, чтобы показать свою силу и доблесть, они никогда не убивают друг друга (за исключением Симулакра, которых как своих не воспринимают). Они не теряют верности друг другу кроме тех случаев, когда находятся под Доминированием или другим магическим контролем. Кроме верности друг другу они не располагают другими способами организовать. Кроме иерархии, основанной на силе и воинской доблести.

Цитата: *Смотри, мама, из него сможет выйти хороший братик для меня, если ты разберешь его на кусочки.*

Стереотипы:

Тремер: Господа. Защищай их, но служи только Вирстании.

Носферату: Невкусная добыча. Принесите матери. Не ешьте.

Цимисхи: Опасная добыча. Они поймали одного из моих братьев, и владыки сказали, что они разобрали его на части. Они заплатят.

Гангрел: Сложная добыча. Ешьте, когда никто не видит.

Все остальные: Ешьте их, только если прикажет господин, или будет плохо.

Горгульи в игре

Как мастерские персонажи: Горгульи могут показать бесчеловечность действий клана Тремер. Они олицетворяют чудовищную натуру Каинитов – и тех, из которых созданы, и тех, кто их создал. Они страшные противники в бою, и присутствуют в любой игре, где предпринимаются какие-то действия против Тремер. Они также могут показать то, что есть достойного в вампирах и чудовищах своей борьбой за освобождение. Они могут похищать членов котерии или их союзников, или нападать на них.

Как персонажи игроков: В основном Горгульи или скучные (преданные псы Тремер) или недолго живущие (а иногда и то, и другое). Большинство представителей других кланов убивают Горгулий, поскольку видели их только в бою. Насколько они знают, Горгульи созданы Тремер, а Тремер нельзя доверять.

Но как бы то ни было, свободная Горгулья может стать интересным персонажем для продвинутого игрока. Игрок должен понимать, насколько опасен мир для его персонажа, и не должен удивляться возможной его гибели.

Лайбон



Европейские вампиры верят, что Лайбон произошли от тех Каинитов, которые мигрировали в Африку до того, как Сахара отгородила Черный Континент от остального мира. Лайбон же верят, что произошли от духов земли, а истории про Каина считают версиями своих собственных верований.

Африка все еще дикое место, где танец охотника и добычи виден во всем. Дикие животные правят в саваннах и зарослях акаций. Лайбон получают знания от духов этих грациозных хищников.

Учеба и близкое проживание с животными дает Лайбон очень глубокое понимание внутреннего Зверя и контроль над ним. Они видят Зверя не чем-то отдельным, которое контролирует их действия, а частью себя, наиболее близкой к духам животных, от которых они произошли. Это чувство родства делает Лайбон грозными охотниками. Они стремятся к грации леопарда, скорости гепарда и силы льва. Как большинство из этих хищников, Лайбон предпочитают владеть обширными территориями и защищать их от вторжений других вампиров.

Лайбон редко контактируют друг с другом. Как большинство хищников, птенцы уходят из дома и в дальнейшем контактируют с сирами не больше, чем с остальными соклановцами. Лайбон посылают сообщения друг другу с помощью гулей или союзников, но сами границ территории не нарушают без особого приглашения. И такое приглашение поступает очень редко. Большинство Лайбон не контактируют друг с другом, пока это не становится необходимым всему клану. Благодаря обширным территориям и отдаленности от остальных Каинитов и войны Принцев, у Лайбон гораздо больше свободного времени, чем у других вампиров. Чаще всего они тратят его на совершенствование в искусстве преследования, изучение языков отдаленных мест и сочинение сказок.

Большинство Лайбон хранят в сердце мифы о происхождении их вида и с радостью расскажут другим Каинитам, если те спросят.

В качестве ритуала взросления неонаты Лайбон уезжают подальше от гнезда, где находят свой собственный домен. Лайбон постарше, которые устают от мест, где выросли, тоже ненадолго уезжают. Лайбон верят, что никто не может править доменом, не зная, что лежит за ним. Некоторые из них путешествуют в Европу, расплачиваясь за гостеприимство рассказами о дальних экзотических землях или красивыми демонстрациями грации и изящества.

Сейчас эта традиция нарушена вторжениями в Африку вампиров из исламских государств. Африканские Каиниты не оценили ни навязчивости их арабских собратьев, ни подавление исконных верований в их землях, и они быстро убивают всех Каинитов, которых обнаружат на своей территории. Теперь юные

путешествующие Лайбон везут с собой не только истории – но и сообщения об опасности и насилии, которое видят единственным способом справиться с напастью. Хотя Лайбон и хорошо контролируют своего Зверя и норв, они не испытывают угрызений совести, уничтожая своих врагов.



Прозвище: Сфинксы.

Внешность: Большинство Лайбон темнокожие, гибкие и мускулистые. Немногие были выходцами из Среднего Востока. Многие покрыты ритуальными шрамами согласно традициям их племени, которые позволяют спутать их с Сеттитами и Баали. Путешественники одеваются так, как принято в местах, где они пребывают, делая хотя бы минимальные попытки слиться с толпой.

Убежище и Добыча: Путешествующие Лайбон останавливаются в гостях или в разрушенных, заброшенных зданиях. Они договариваются с хозяевами территории о том, на каких смертных можно охотиться. Если их заносит в город, то они стараются устроиться с комфортом, часто загуливая соседей и питаясь ими. Лайбон прекрасно даю от ворот поворот всем вампирам, которые пытаются прийти на их территорию. Если же Лайбон заносит в город, у которого уже есть хозяин, территория ограничивается зданием, где вампир остановился, или его окрестностями. Могут окружить себя несколькими виллами с лесом между ними.

Становление: Лайбон Становят за грацию, силу, скорость и боевые навыки, любопытство и амбиции. Они предпочитают птенцов, у которых эти качества

хорошо сбалансированы. В последнее время Лайбон начали давать Становление вне родных краев, но в этом случае стандарты очень высоки. Чтобы стать совершенным охотником, европейский птенец должен быть интеллигентным (хотя не обязательно начитанным) и способным отвернуться от мстительного европейского Бога ради язычества Лайбон.

Создание персонажа: Лайбон обладают широким спектром характеристик и возможностей. Главенствующих Атрибутов нет, хотя Ментальные и Физические более предпочтительнее, нежели Социальные. Самоконтроль или Инстинкты обычно высокие, достаточные, чтобы контролировать внутреннего Зверя. Часто встречаются такие Натуры, как Мастер выживания, Защитник и Одиночка, а Маска надевается в зависимости от того, с кем Лайбон имеет дело. Способности обычно включают в себя Выживание, Экспрессию, Скрытность и Рукопашный бой. Что касается Путей, то в основном Лайбон выбирают различные вариации Дорог Зверя и Небес.

Дисциплины: Абомбве, Анимализм, Стойкость.

Слабость: Контроль над внутренним Зверем (как при использовании Абомбве) имеет свою цену – десятину крови, которую поглощает и использует Лайбон. Каждый раз, когда он питается или использует кровь, Зверь «поглощает» пункт или два, если за сцену используется пять и более пунктов. Например, если Лайбон тратит два пункта, чтобы поднять значение Атрибутов, он в целом теряет три. Если выпивает из смертного 10 пунктов, то получает всего 8.

Организация: В Европе Лайбон встречаются редко и поодиночке – чуть чаще, нежели как диковинки. Они редко встречаются, когда путешествуют, и мало разговаривают, если это все же случилось. Они предпочитают компанию незнакомцев. В родных местах они захватывают домен и избегают друг друга, как это только возможно. Некоторые вампиры рассказывают о том, как проходили через земли Лайбон, о случайно увиденных ритуалах, рассказывают сказки на древнем музыкальном языке, но эти истории обычно считаются фантастическими. Конечно, ни один Лайбон не признает, что это правда.

Цитата: *Ты не должен был заходить в мой домен, слабый Каунит. Ты никогда не покинешь его.*

Стереотипы:

Высокие кланы: Они правят нашими европейскими братьями? Мы не слишком боимся этих капризных и драчливых созданий. Пока они далеко от наших земель, нет причин для драки, но если они придут к нам...

Низкие кланы: Беспокойный сброд. Я не могу представить, что за безумный дух создал их.

Баали: Держите этих дьяволопоклонников подальше от себя и уничтожайте, как только найдете. Они не должны ступить на наши земли.

Тремер: Будьте осторожны с этими предателями – у них глаза завоевателей.

Гангрел: Я чувствую странное родство с некоторыми из этих зверей. Они все еще хранят память о духах внутри себя.

Вентру: Элегантные хозяева и вежливые слушатели, но они попытаются использовать вас. Обретайте собственное убежище как можно быстрее и не становитесь ничего должны этим существам.

Лайбон в игре

Как мастерские персонажи: Экзотичные и эрудированные, Лайбон могут произвести обворожительное впечатление. Они рассказывают занятные истории, дерутся, как львы, и видят вампиризм под новым, своеобразным углом. Если игроки начали постигать пути, над которыми вампиры долго работали, Лайбон могут растряссти их. Лайбон могут напомнить о мире вокруг, вне Войны Принцев. Они могут сделать многие вещи чуть менее предсказуемыми и близкими.

Как персонажи игроков: Лайбон – одна из наиболее простых Линий для игроков. В отличие от большинства других Линий, их не убивают при одном только виде. Они видят многое иначе, чем их европейские сородичи, но это не делает их большими монстрами, чем других Каинитов. Они также могут легко вписаться в большинство сюжетов. Возможно, Лайбон прибыл, чтобы сообщить об опасности и решил остановиться ненадолго. Может быть, это путешествующий неонат, который решил задержаться в Европе. Впрочем. Это может быть не только неонат.

Ламии



Самая первая Ламия была дочерью Лилит. Некоторые легенды гласят. Что Лилит забеременела от Адама в приступе страсти уже после того, как она отказалась быть его женой. Большинство Ламий смеются над этой версией, объясняя это тем, что Лилит никогда бы не отдалась Адаму.

«Ламией» называли Темную Мать высшие жрицы Лилит. Это была наследуемая должность, веками переходящая от матери к дочери. Каждая Ламия почитает память Темной Матери, прославляя ее кровавыми ритуалами. Ламии подбирали достойных женщин, посвящали их в секреты Темной Матери и учили парному искусству ритуалов и войны. Культ Ламии хранился в строжайшем секрете. Однажды ночью Лазарь <4> (:1-й век н.э.) Потомок Ашура. Сир Ламии (основательницы одноименной Линии Крови). Избежал охоты Джованни и провел долгое время в торпоре где-то в песках Египта. Лазарь провел долгое время с Сетитами, перед тем как лечь в торпор. Лазарь может быть вторым именем Иафета и тогда он, возможно, является Вестником Смерти Капучином. Лазарь может быть Сиром Барона Самеди. Он так же может быть Каппадокийцем из [CN-Gi], проснувшись в Египте и одержимым местью Джованни. Тогда это он вошел в контакт с Амброджино Джованни посредством призрака-вестника и в 1999 убил Чаза Джованни Телло, обратив того в прах простым движением руки. [WoD2] [Cb-C] [Cb-Gi] [GttC] [CN-Gi] из клана Каппадокийцев нашел спрятанный храм, который Ламия использовала для своих ритуалов. Он был покорен ее эрудицией и страстью, и твердо решил, что она будет его потомком. Он спустился к ней и Становил ее силой.

Пока Ламия находилась между жизнью и смертью, ее посетили видения. С ней голосом, древним, как ветер, заговорила Темная Мать. И она сказала

подготовиться к ее приходу. «Я – Смерть, - сказала она своим певучим голосом. – И твои новые покровители станут ключом к моему возвращению в мир. Защищай их и следы, чтобы их изыскания были плодотворны».

Когда Ламия закончила трансформацию в нежить, Лазарь рассказал ей, что отныне она должна присоединиться к Каппадокийцам в поисках знаний о смерти. Она таинственно улыбнулась и зашипела ему на ухо. Он вздрогнул и достал меч, направив его против собственного дитя. Никто не знает точно, что Ламия сказала Лазарю в тот день, но ходит немало слухов. Одни говорят, что она просто поделилась с ним частью той информации, что дала ей Лилит. Другие, что она показала ему все величие Лилит и то, насколько он мелок по сравнению с более великими вещами.

Ламия пришла к Каппадокийцам, где Иафет <4> (-7248:-7225+1444) Потомок Ашура. Сир Констанции и Дионисиуса (599). Иафет был диаблезирован Клаудиусом Джованни, но, возможно, избежал уничтожения и является Вестником Смерти Капучином. [GC1,p82] [Cb-C] [Cb-Gi] [GttC] (Сын Ноя в Библии), дитя Каппадока, ввел ее в клан Смерти. С тех пор Линия остается близка к Каппадокийцам. Ламии разделяют страсть Каппадокийцев к знаниям, хотя чаще ищут их в ощущениях и опыте, а не в толстых пыльных томах. Они разделяют почтение и преклонение Каппадокийцев перед смертью, хотя предпочитают ликование перед ней холодному изучению. Они воспринимают вампиризм, как дар Темной Матери, естественное развитие человечества. Они естественно себя чувствуют в новой роли хищников, возможно, не слишком отличающейся от прежних занятий.

Культ Ламии неразрывно связан с искусством насилия и войны, поэтому до принятия в клан Каппадокийцев оставался всего один шаг. Они верят, что Высокий Клан неосознанно хранит Темную Мать, и они счастливы поддержать это начинание. Их женская экзальтированность настораживает многих Каинитов, заставляя Ламий держать в узде свою преданность Лилит, хотя они и не делают из нее тайны. Некоторые Ламии усугубляют проблему пропагандой своего культа в местах, где поклоняются Марии.

Будучи немногочисленными, Ламии верны друг другу и солидарны во мнении о планах Темной Матери на них и Каппадокийцев. Их статус слуг и телохранителей одного из Высоких Кланов заставляет многих вампиров задумываться, как с ними обращаться, особенно учитывая их кровавую и яростную репутацию. От них отворачивается большинство других Линий и Низких Кланов, и только уважение к Каппадокийцам дает Ламиям хоть какой-то средний статус.

Согласно легендам, Каин получил свою силу от Лилит, силой выпив ее крови, и она научила его магии. Большинство Ламий отрицают эту легенду, утверждая, что Лилит научила Каина только азам своей магии. Легенда пошла от того, говорят они, что остальные Каиниты не могут поверить, что их сила была дарована женщиной, и это Каин подчинился Лилит.



Прозвище: Горгоны, Ведьмы

Внешность: Большинство Ламия обладают семитской или средиземноморской внешностью. Европейек Становят редко. Ламии предпочитают одеваться в темные балахоны, что делает их похожими на представительниц религиозного ордена, эта ирония их забавляет. Они не настолько мертвенно-бледные, как Каппадокийцы, и обычно высокие, мускулистые и часто обладающие хищной красотой.

Убежище и Добыча: Ламии предпочитают жить поодиночке, что лучше подходит для постижения тайн Темной Матери. Выбор обычно падает на могилы, саркофаги и женские монастыри. Ламии часто питаются недавно умершими, что позволяет замедлить распространение заражения и почувствовать себя чуть ближе к смерти. По возможности они предпочитают питаться женщинами.

Становление: Линия еще молода и не слишком сильно размножилась. Ламии выбирают достойных членов Линии, которых они хотели бы видеть в своем культе. Большинство из них женщины, но есть и несколько мужчин. Ламии часто Становят неудавшихся самоубийц и тех, кто недавно почувствовал вкус убийств.

Создание персонажа: Даже те Ламии, что концентрируются на ритуалах и религии, ставят Физические Атрибуты первичными – ритуалы Ламий полны насилия и ярости. У каждой Ламии есть хотя бы одна боевая Способность. Большинство Горгон следуют Путем Человечности, но и остальные

главенствующие Пути приемлемы.

Дисциплины: Смертоносность, Могущество, Стойкость.

Слабость: Ламии переносят опасное заболевание, которое называют «Семя Лилит». Большинство Ламий верят, что это напоминание от Лилит, что сила Линии в ее руках, как и сама Линия. Каждый, от кого питается Ламия, должен сделать бросок Выносливости (сложность 6 для женщин, 8 для мужчин). Если бросок неудачен, жертва заболевает чем-то, похожим на Черную Смерть (чуму), от чего умирает в течение нескольких дней. Любой вампир, который попробует крови Ламий, становится разносчиком болезни, пока кровь Ламии не уйдет из его тела. Большинство Принцев, которые знают и Семени Лилит, предпочитают изгнать Ламий из своих владений или оставить их в лепрозориях.

Организация: Иерархия Ламий напоминает культ. Большинство Ламий женщины, и поскольку именно женщины считаются более близкими к Лилит, они занимают высшие посты жриц. Большинство Ламий проводят с сирами как минимум десять лет после Становления, и только потом уходят. По распоряжению Лилит, Ламии рьяно защищают Каппадокийцев.

Цитата: *Темная Мать приготовила для тебя особое место, малыш. Дай мне руку...*

Стереотипы:

Высокие кланы: Только Каппадокийцы достойны править Каинитами, но мы понимаем, что они не станут делать из себя настолько очевидные цели.

Низкие кланы: Мир был бы лучше, если бы Низкие Клань приняли свою роль слуг Темной Матери.

Джованни: Эти ублюдки недостойны даже лизать пятки Каппадокийцам. Держите ухо востро, когда имеете с ними дело – им сейчас нельзя доверять.

Каппадокийцы: Каппадокийцы были отмечены прикосновением Темной Матери, даже если не понимают этого. Защищайте их любой ценой, ибо они – ключ к возрождению Лилит.

Вентру: Заносчивые ублюдки, они запрещают нам вход в свои домены и пытаются помешать нам выполнять свою задачу. Мы не позволим им остановить нас.

Ламии в игре

Как мастерские персонажи: Ламии могут участвовать в любом сюжете, где есть Каппадокийцы, Лилит, религия, связанная с вампиризмом и происхождением Каинитов. Они могут показать иную, отличную от стандартной, точку зрения на свое существование, и их мнение на роль себя и Каппадокийцев сильно отличается от мнения самих Гробокопателей. Ламии могут указать интересный путь, если предполагается эпичная игра, затрагивающая происхождение Каинитов. Ламии также являются интересными противниками в бою.

Как персонажи игроков: Ламии очень редки и преданны своим убеждениям, поэтому персонажу потребуется веская причина для того, чтобы пребывать не с Каппадокийцами какое-то длительное время. Немного обстоятельств, при которых Ламия будет в партии, где нет ни одного Каппадокийца. Но такие есть. Например, кто-то из котеирии считается ценным для культа Лилит, и его надо защищать, хотя он и не из Клана Смерти. Или, возможно, кому-то из культа Темной Матери надо встретиться с этой котеирией. Все это может стать интересной завязкой для

будущего сюжета.

Лианнан



Большинство Каинитов, которые знают про Лианнан, верят, что это ответвление от Гангрел. В конце концов, они дикие и чудаковатые, живут почти всегда в сельской местности и следуют дохристианским традициям. Никто точно не знает, где и как берут начало Лианнан. Даже сама Линия знает только, что некогда лесной дух был заключен в теле вампира темной Старухой, и с этого начались Лианнан.

Осколки древних европейских культур еще живут в отдаленных деревнях, и пока они есть, живы и Лианнан. Христианство постепенно изгоняло (или изменяло) местные религии и суеверия, и вместе с тем Лианнан уходили все дальше от цивилизации. Линия вымирает по нескольким причинам. Их мистическая сущность накладывает на них несмываемый отпечаток, и их ауру может ощутить даже смертный. Это делает их легкой добычей для охотников и амбициозных Каинитов. Кроме того, тот дух, который определяет их сущность и является основным источником силы, постепенно увядает.

Дух, зародившийся вместе с Лианнан, был очень территориальным и кровожадным существом, требующим жертв от всех вокруг. Когда первый Лианнан Становил второго, от того духа отпочковалась часть и устроилась в новоиспеченном вампире. Дух веками делился еще и еще, и каждый новый Лианнан слабее своего предшественника. Каждый Лианнан, кто создаст дитя, слабеет, и каждый птенец слабее сира. Когда Лианнан умирает, вместе с ним исчезает и часть духа.

Посему Лианнан Становят крайне редко, ревностно оберегая остатки духа в себе. Только одиночество способно заставить их уменьшить свою силу и обрести потомка. На всю Европу сейчас меньше 20 Лианнан.

Лианнан очень зависимы от духа, и он правит ими во всем. Жестко территориальные, они выбирают себе место обитания и свирепо защищают его, изгоняя всех остальных. Покидают свою территорию они только в случае крайней необходимости. Они очень тесно связаны с лесами, города заставляют их чувствовать себя некомфортно, даже физически болеть. Также Лианнан обладают определенной властью над духами благодаря Дисциплине Огам (Ogham). Они ищут возможность захватить нового, полного силы духа, чтобы вернуть своей Линии силу, без которой они вымрут.

Другие европейские Каиниты видят в Лианнан дикарей. Гангрелы, впрочем, их ненавидят и уничтожают, где только возможно. Звери обычно молчат о причинах такого отношения, но иногда от них можно услышать о «великом предательстве», совершенном Лианнан. Магда – возможно, старейшая из Лианнан – обитает в Ирландии, подальше от любителей покушений.



Прозвище: Друиды, Варвары, Дикари.

Внешность: В основном, Лианнан выглядят, как деревенские жители сельской части Европы. При использовании Огама, они часто наносят кровью на тело знаки и руны. Находясь в своих убежищах, Лианнан часто одеваются в старинном стиле и увешиваются талисманами.

Убежище и Добыча: Лианнан предпочитают лесные хутора и одинокие деревушки, где еще в чести старые пути. Потеряв это, они пытаются раствориться в городах. Лианнан питаются, собрав себе культ или терроризируя деревенских жителей, чтобы те приносили им кровавые жертвы. Некоторые Лианнан яростно защищают свое стадо и деревья в своих лесах – не ради выгоды, а просто из собственнических побуждений.

Становление: Лианнан отдают предпочтение сельским мужчинам и женщинам, сильно привязанных к землям, где живут, верят в старые традиции и обладают сильной волей. Они никогда не Становят тех, кто следует монотеистической религии. Птенец остается с сиром максимум пару лет, после чего территориальность сира заставит того выгнать своего потомка из гнезда. С уменьшением силы духа внутри Лианнан, каждый новый птенец становится все менее территориальным, и иногда двое-трое Лианнан могут оставаться рядом довольно долгое время.

Создание персонажа: Любой Атрибут может быть первичным. У многих Лианнан

благодаря их происхождению хорошо развиты Способности, связанные с выживанием и животными. У многих Лианнан есть Слуги (в основном животные) и Стадо, но очень редко Союзники или Ментор. Большинство Лианнан следуют Дорогой Зверя, некоторые предпочитают Дорогу Короля или Греха.

Дисциплины: Анимализм, Огам, Присутствие.

Слабость: Лианнан – часть природного духа, и от них за версту веет тем, что они не люди. Сложность поиска их с помощью Прорицания снижается на два, и любой обычный человек чувствует себя рядом с ними неуютно. Кроме того, Лианнан, который покинул свою территорию, чувствует себя некомфортно и даже болеет, и потому не может действовать быстро и правильно. Когда он на чужбине, количество кубиков во всех бросках уменьшается на 1 за неделю (до минимума, равного значению Выносливости). При возвращении в родные края запас кубиков восстанавливается до нормального в течение нескольких часов.

Организация: Лианнан – яркие территориальные индивидуалисты. Они получают удовольствие от одиночества, и редко кого Становят. Расстаются сир с потомком через пару лет после Становления, устав от общества друг друга. Большинство Лианнан заключают между собой мирные соглашения и имеют право быстро проходить через территории друг друга, если возникнет нужда.

Цитата: *Держись подальше от моего леса, если хочешь жить – деревья вырастут и без твоих загрязненных лап.*

Стереотипы:

Высокие кланы: Они рубят наши деревья и охотятся за нашими сестрами. Я уничтожу их всех, если смогу.

Низкие кланы: Они пытаются называть нас братьями и сестрами и говорят, что помогут нам в борьбе с врагами, но в другой руке они держат нож.

Гангрел: Как-то раз Гангрел пришел за моей кровью. Я вырвал его сердце и скормил его духам деревьев, которые выросли на моей могиле.

Тремер: Тремер думают, что знают что-то о магии, но они ошибаются. Магия из пыльных книг и строк на скучной латыни ничто по сравнению с силой духа внутри нас.

Лианнан в игре

Как мастерские персонажи: Лианнан чужды остальным Каинитам, и их судьба трагична – они вымирают, деградируя вне зависимости от того, Становят они кого-нибудь еще или нет. Они не могут жить в городах и местах. Где главенствует Христианство. Не могут завести себе нового духа, который бы поддерживал их всех. У Лианнан нет перспектив, и это губительно для вампиров. Лианнан могут использовать других персонажей как материал для опытов, выискивая нового духа в них. Или Лианнан могут просить, подлизываться, угрожать или шантажировать персонажей, добываясь их помощи.

Как персонажи игроков: В основном, Лианнан не слишком приспособлены для использования игроками. Они не любят городов, где предпочитают селиться остальные вампиры, а также очень территориальны и редко покидают свои владения. Так что у них мало точек соприкосновения с другими Каинитами. С другой стороны, когда Лианнан нужно защищать своих людей, он может стать интересным персонажем – возможно, дух в нем настолько слаб, что вампир уже не настолько территориален, как его собратья.

Салюбри



Салюбри – вымирающий клан, постоянно прячущийся от тех, кто уничтожил Саулота, Патриарха Салюбри. Тремер преследуют Салюбри, как собак, стремясь стереть с лица земли. Каста Целителей достигла совершенства в искусстве побега от Тремер и других врагов. Как Каиниты, целители могут восстановить себя, но большинство их умений не помогает выжить, если на тебя охотятся. Каста Воинов дерется. Не покладая рук, и те, кто не был уничтожен, воюют с инферналистами Баали.

Немногие Салюбри остались в живых, и по иронии судьбы Тремер приписывают им те черты, которые сами Салюбри всегда презирали. Салюбри веками воевали против Баали и других дьяволопоклонников – а теперь Тремер распускают слухи и лгут, что Салюбри сами создания тьмы и слуги Ада. Они утверждают, что Салюбри и с Баали воют только для того, чтобы создать себе нужный образ. Тремер заключают сделки с принцами и лордами сделки, предлагая тауматургические услуги в обмен на помощь в отслеживании и уничтожении Салюбри. Где не работает подкуп, они пытаются угрожать, изыскивая пути поставить под угрозу самые дорогие Каинитам вещи и союзников, устраивая все так, чтобы это выглядело делом рук Салюбри. Среди Салюбри ходят слухи, что лорд Тремер заключил союз с сектой Баали. Они обмениваются информацией об именах и местонахождении Салюбри и помогают друг другу в изничтожении их общего врага.

То, что Салюбри обладают высочайшими моральными качествами и волей, которая помогала им веками бороться с демонами, им теперь не помогает. Все враги сейчас скрываются в тени, пользуясь тем, что Салюбри обещали мстить, пока только могут. Баали в основном пытаются использовать для уничтожения Салюбри их же слабость.

Сложность для бывшего Высокого клана представляет и Кодекс Самизеля. Он был создан Самизелем, первым Салюбри-воителем, и его соратниками. Он определяет поведение воинов в бою и в мирное время, и обрисовывает специфичную процедуру пускания крови для новых воинов. Этот ритуал предназначен для очищения, причащения к святыням и подготовки к будущей цели.

С годами экземпляры Кодекса были утеряны и уничтожены, а большинство воинов, помнящих процедуру наизусть, убито. Каста Воинов пыталась воссоздать ритуал, но получила только урезанную и грубую его версию. Некоторые считают, что новые воители не слишком-то помнят, что хотел сказать Самизель, а видят только результат.

Клан в основном верит, что Кодекс Самизеля утерян для них, но все еще пытается найти – как другие Каиниты ищут Книгу Нод. Кодекс – их достояние и достояние их потомков, и без него, как они полагают, их миссия будет провалена. По слухам, пара могущественных Салюбри где-то скрывается, и у одного из них есть

экземпляр настоящего Кодекса Самиэля. Это может быть только слухами, но клан не теряет надежды.



Прозвище: Циклопы (уничижительно), Единороги

(простречие), Светила.

Внешность: Каждый Салюбри, достигший второго уровня Валерена, получает «обычный» человеческий третий глаз посреди лба. Обычно он того же цвета, что и два других. Множественное использование Дисциплины заставляет глаз открыться, и его непросто скрыть. Салюбри могут быть из любого слоя общества и принадлежать к любой народности, и поскольку они постоянно в бегах, они могут путешествовать далеко от родных мест. Большинство представителей Касты Целителей (и некоторые Воины) излучают ауру спокойствия и тишины. Одеваются Салюбри так, чтобы поменьше выделяться из толпы, в основном в простом стиле и приглушенных тонах. Те, кто ранее принадлежал к религиозным орденам, часто продолжают носить те же одежды. Многие Салюбри стараются скрыть свой третий глаз под капюшоном, платком или псевдо-цыганской шалью.

Убежище и Добыча: Большинство Салюбри наслаждаются обществом смертных и считают, что в их массе скрыться проще, а потому устраивают убежища поблизости или внутри поселений. Некоторые выбирают убежища в религиозном духе: монастыри, культы и многое другое. Реже селятся на границах человеческих поселений, питаясь животными. Как бы то ни было, грубые атаки врагов заставили

многих Салюбри сняться с насиженных мест и искать спасение в путешествиях. Салюбри предпочитают питаться от добровольных жертв, если это возможно. Если нет, то они отдадут предпочтение крови животного, нежели человека.

Становление: Салюбри предпочитают Становить смертных, обладающих строгим моральным кодексом, понимающих, что хорошо, а что плохо, сострадательных. Предпочтений в расе и религии нет, хотя охотнее будут Становить представителей религиозных орденов.

Создание персонажа: Обычно первичными стоят Ментальные Атрибуты, особенно Восприятие. Целители обычно берут такие способности, как Мудрость очага (Hearth Wisdom) и Медицина; воины предпочтут боевые способности и Лидерство. Обе касты отдают должное Эмпатии, Силе Воли и Самоконтролю. Нет Салюбри выше 10 Поколения, ибо надлежит сохранять кровь «чистой» и сильной. Как минимум, две точки должно быть потрачено на Дополнение Поколение.

Большинство Салюбри начинают игру с точкой в Лингвистике, отражающей знание языка Второго Города, который все Салюбри учат для общения между собой и сохранения тайны. Салюбри следуют исключительно Дорогам Короля, Небес или Человечности.

Дисциплины: Прорицание, Стойкость, Валерен.

Слабость: Воины не могут отказать в помощи нуждающемуся, не заплатив за это. Если он отказал, то теряет два кубика в любых бросках, что показывает, насколько персонажу плохо от сего мерзкого деяния. Штраф заканчивается, когда Салюбри как-то возмещает нанесенный «ущерб». Роль целителей – лечить тело и дух, и они не могут иначе. Если он поранит кого-нибудь, даже в рамках самообороны, игрок теряет по два кубика во всех бросках до конца сцены. Любое использование Валерена, начиная со второго уровня, заставляет третий глаз открываться. Держать глаз закрытым неудобно, и игрок получает штраф в один кубик ко всем броскам. Многие вариации применения Валерена заставляют глаз светиться, и его становится очень трудно скрывать.

Организация: Салюбри активно поддерживают друг друга, обмениваются информацией и планами. Они оставляют друг другу послания в заранее отведенных местах (обычно постоянных дворах и монастырях), написанных на языке Второго Города, отмечая, кто еще жив, а кто уже уничтожен. Птенцы проводят пять лет рядом с сиром, но потом часто отправляются путешествовать о миру, чтобы не подставить ни себя, ни сира, под мечи Узурпаторов.

Цитата: *Узурпаторы уничтожили нашего отца и наших братьев, но им не запятнать нашей чистоты, нашей воли и наших душ.*

Стереотипы:

Высокие кланы: Когда-то мы были среди них, но наш статус упал по вине Узурпаторов. Как другие могут считать себя Высокими, когда они позволили Узурпаторам уничтожить нашего отца, а наших братьев зарезать, как жертвенный скот? Большинство Высоких кланов марионетки в крепкой руке Тремер.

Низкие кланы: Низкие кланы включают в себя лучших и худших Каинитов, от благородных Гангрел до вероломных Тремер.

Тремер: Когда-нибудь этот клан лицемеров падет – Бог даст, от нашей руки.

Бруджа: Лучшее в Бруджа, за что они достойны называться братьями – мудрость и страсть воителей, которые борются за свои идеалы. Худшее – наглость и грубость, импульсивность и мстительность.

Ассамиты: Эти благородные воины и ученые защищают нас, когда могут и хранят

нашу память, когда нет. Помогайте им, когда это возможно.

Салюбри в игре

Как мастерские персонажи: Салюбри дерутся в страшной войне против вымирания. Многие старые их союзники отвернулись из страха перед врагами Салюбри. Третий глаз, метка большинства Салюбри, сложно скрывать долгое время. Они всячески поддерживают друг друга, чтобы быть уверенными, что ни один из них не выдаст другого Тремер. Они ведут одинокое, безнадёжное существование, ведущее к окончательному разрушению. Их вечная борьба сделала из них великолепные катализаторы и орудия, ценящие свои способности и тем самым ценные для Тремер. Салюбри может стать интересным призом или пешкой в сюжете. Прибытие или раскрытие Салюбри может стать причиной многих конфликтов, визитов посторонних могущественных фигур (или их эмиссаров) и многое другое. Как персонажи игроков: Салюбри сложны в игре – на них постоянно ведётся охота, и скрываться они почти не могут. Салюбри всегда в бегах, всегда оглядывается через плечо, чтобы не быть убитым и успеть увернуться от Тремер. У воинов-Салюбри больше шансов на выживание, и персонаж может прожить дольше. Целитель-Салюбри может предложить свои способности в обмен на покровительство принца, что заставит персонажа оставаться на месте и наслаждаться хотя бы небольшой защищённостью. У персонажа почти всегда должен быть покровитель или репутация члена другого клана.

Глава 2: Младшие Дороги

Не следует думать о том, что ты должен делать, а лишь о том, чем следует быть. Дела не облагораживают нас, но мы должны облагородить свои дела. Мастер Эйкхарт, Дела и Бытие. - Meister Eckhart, Work and Being

По механике младшие дороги работают так же, как старшие. Как и в случае более распространенных Дорог, эти опираются на различные Добродетели, включают большинство, если не все, положенные стадии (присоединение, следование, обучение. У них есть свои идеалы и священники, ритуалы и обряды, молитвы и учение. Уровень зарабатывается таким же образом. Правильное поведение даёт бонус, нарушение кодекса ведёт к деградации. Что же их, в конце концов, отличает? Что противопоставляет их Дороге Зверя или Дороге Короля? Почему они внесены в книгу для Рассказчика, а не для игроков? Младшие Дороги привязаны к верованиям определенных кланов. Чаще они пропагандируют не ценности общества Каинитов в целом, а связаны с окружением, которое позволяет им оставаться «чистыми». Эти дороги не нуждаются в расширении – как географическом, так и социальном. Это означает, что младшие Дороги – удел фанатиков. Многим просто недоступна информация об этих специфичных и привязанных к культуре верованиях. Младшие Дороги не ограничиваются только кланами, которые их породили – религии

склонны расширяться, даже если за все время появится только один последователь. К тому же, отнюдь не весь клан следует «своей» младшей Дороге – всегда найдутся те, кто предпочитает статус-кво или следовать путем, который был неизвестен его сиру. Как бы то ни было, большинство последователей представленных Дорог являются членами клана, из которого эта Дорога исходит. Некоторые кланы яростно защищают свои тайны, и последователи их Дорог из других кланов могут счесть это слишком опасным. Для других кланов и проверки будут значительно жестче; моменты истины для тех, кто не проникся до конца духом Дороги, могут так и не наступить. Никто не сказал, что следовать Дороге будет просто.

Младшие Дорогие содержат в себе несколько расходящихся путей – большинство не привлекает достаточное количество сторонников, чтобы отделиться в субсекту. Мораль и этика этих путей обычно более строгая нежели у больших Дорог, и следовать им достаточно тяжело. Младшие Дороги обычно концентрируются на духовной чистоте. Их точка зрения объявляется единственно верной, и кодексы поведения очень строги. По мнению большинства последователей младших Дорог остальные Каиниты – еретики.

Ступление на младшую Дорогу

Для пришедших извне ступление на младшую Дорогу может оказаться очень трудным. Правила ниже описывают переход на младшую Дорогу с какой-то другой. Эти правила более жесткие, чем при переходе на старшую Дорогу. Изучение с наставником этики и принципов Дороги длится не менее двух лет (иногда больше). В это время Каинит может быть вынужден порвать прежние связи и совершить еще что-нибудь неприятное для себя в знак того, что полностью принял новую веру.

- Уровень старой Дороги персонажа должен упасть минимум до 3 (но не ниже, чем 1). Это делается с помощью совершения грехов против прежней морали.
- Когда новичок потерял старую веру, он должен принять новую. Учителя младших Дорог склонны требовать жесткой преданности новым идеалам в течение периода инициации. Именно тогда проваливается большинство «недостойных» неофитов.
- Все Добродетели, необходимые для новой Дороги, падают до 1. Это также достигается дегенерацией. Когда значение старой Дороги персонажа упадет до 3 или менее, он может снизить Добродетели больше, чем положено (сделать это можно только в процессе поиска новой Дороги).

После выполнения всех указаний вампир проходит проверку на соответствие новой Дороге. Проверки, учиняемые учителями младших Дорог для неофитов отличных от «родного» клана зачастую требуют огромных жертв и подвергают вампира большой опасности. Обычно они ставят будущего ученика в такую ситуацию, когда его старые Добродетели сталкиваются с новыми, необходимыми для Дороги, и таким образом проверяют, насколько кандидат изменился. Проверка может отыгрываться, если Рассказчик сочтет нужным. В ином случае Рассказчик может использовать чистую механику. Игрок делает бросок Силы Воли против сложности 4 + уровень прежней Дороги + 1 за каждую Добродетель, которую нужно изменить (если есть). В случае успеха персонаж теряет остатки прежней Дороги, а

Добродетели меняются. Это не значит, что учитель или другие последователи Дороги примут его, как родного – возможно, он всегда останется под подозрением.

Дорога Крови. *Via Sanguinius*



Кровь Каина надо заслужить. Вампиризм – не проклятие и не право. Это привилегия, которой достойны не все. Последователи Дороги Крови понимают это различие и видят себя исполнителями приговора. Они ценят чистоту помыслов и действий.

Следовать этой Дороге далеко не так просто, как кажется из описания. Очень легко исказить Дорогу Крови, сделав ее всего лишь оправданием для дьяблери. Поэтому Дорога Крови характеризуется строгим этическим кодексом, жестко завязанным на самоконтроль, предельную самоотдачу и дисциплину. Последователи этой Дороги следят друг за другом внимательнее, чем за остальными. Триумф Зверя считается слабостью, и контроль должен быть достигнут любой ценой. Дорога Крови содержит в себе каплю фанатизма – без нее эти Каиниты поддались бы искушениям и забыли о своей цели. Хотя именно Дети Хакима основали эту Дорогу, ей следуют не все Ассамиты. Хотя клан воспитывается в духе безупречности и дисциплины, не у каждого хватит рвения, чтобы стать настоящим последователем этой Дороги. По этой Дороге идут и некоторые представители других кланов, но Ассамиты обычно смотрят на них с насмешкой и презрением. Многие Каиниты, следующий Дорогой Крови, считают, что те, кто не имеет общей крови с основателем, Хакимом, должны быть подвергнуты справедливому дьяблери. Поведение этих «чужих» Каинитов должно быть образцовым в течение немалого времени и только тогда они смогут получить хотя бы небольшую долю одобрения.

Хахим видится воплощением Дороги Крови, сосредоточием Добродетелей и целей. Истории о его деяниях красной нитью проходят через обучение, и его существование дает этим Каинитам тот идеал, к которому надо стремиться и чего надо быть достойным. Последователи Дороги крови видят большинство потомков Каина продажными, недостойными тех даров, которыми были удостоены. Последователи Дороги Крови стараются привести всех Каинитов, особенно потомков Хакима, к тому, чем они по их мнению должны быть. Если те ошибаются, их уничтожают, поглощая вите.



Впрочем, если последователь Дороги ест Каинитов налево-направо, его тоже уничтожают. Есть несколько ограничителей. Следующий Дорогой Крови уделяет большое внимание тому, насколько достойно или недостойно ведут себя отпрыски крови Хакима; они могу обделит вниманием других Каинитов, лишь бы сохранить сущность линии. Часовые также предпочитают не действовать поспешно. Они тщательно взвешивают свои решения и стараются остаться незамеченными при исполнении своих решений. Как и другие Каиниты, они оценивают время с вампирской точки зрения – если понадобится два века, чтобы подготовить дьяблери какого-нибудь Принца, то так тому и быть. Они также учитывают степень греховности – зачем ходить по душу того, кто нагрешил, но немного, если рядом есть куда больший греховодник?

Прозвище: Часовые

Этика Крови:

- Кровь Хакима и Каина есть дар, который нужно заслужить.
- Зверь – знак слабости и должен сидеть на крепкой цепи.
- Чистота, гордость и дисциплина – вот добродетели воина.
- Следите за собой даже больше, чем за соседями.

- Не действуйте поспешно – взвешивайте каждое решение прежде, чем претворять его в жизнь.

Инициация: Дорога Крови требует безмерной верности и преданности – Каинит не ступает на нее случайно или без полного понимания и осознания своих действий. Учителя дают новичку прочувствовать, какие трудности ожидают его; приверженцы Дороги понимают, что необученный неопит становится откровенно опасен. Подавляющее большинство инициатов – Ассамиты. Тем немногим, кто из других кланов, очень сложно найти учителя и еще сложнее пройти проверку на пригодность.

Организация: Обучение Дороге Крови строится на отношениях ученик-наставник. Они не всегда проводят друг с другом много времени, но свое времяпрепровождение всегда насыщено. Часовые очень гордятся своим наследием и своими наставниками. И наставниками наставников. Несколько группировок все же есть, и их участники всегда стараются перекинуться друг с другом хотя бы парой слов при встрече – как для того, чтобы приглядеть друг за другом, так и чтобы обменяться информацией о жертвах.

Аура: Решительность. Следующей Дорогой Крови осознают серьезность своей задачи и неукоснительно ей следуют. Их аура дает модификатор на броски Силы Воли.

Добродетели: Убежденность, Самоконтроль.

Пути: Есть небольшая тайная группа последователей Пути Праведности, которые видят себя надзирающими над надзирателями. Они занимаются поиском преступлений и слабых среди тех, кто идет Дорогой Крови.

Советы по отыгрышу: Вы и ваши братья по вере – единственные, кто действительно понимает то благо, коим является Кровь. Вы также единственные, кто понимает, какую ответственность она накладывает. Каждое ваше действие должно прославлять Кровь, что течет в ваших жилах; тщательно обдумывайте свои действия, дабы не запятнать наследия. Будьте горды, но не позволяйте гордыне захватить вас. Держите свое слово, но не давайте его недостойному.

Иерархия грехов против Дороги крови

Уровень	Грех	Причина
10	Импульсивно действовать в любой ситуации.	Сила в дисциплине.
9	Действовать под влиянием эмоций	Страсть – первое проявление Зверя.
8	Скатиться до Безумия.	Наша воля должна быть непоколебимой.
7	Провалить дьяблери недостойного вампира.	Возвращайте кровь недостойного Хакиму.
6	Действовать бесчестно или трусливо.	Наши действия отражают нашего отца, Хакима.

5	Допустить, чтобы недостойное осталось безнаказанным.	Мы – судьи неживых.
4	Показать слабость перед недостойными.	Мы представители Хакима в любой ситуации.
3	Запятнать честь присягой.	Наша честь – это то, что отличает нас.
2	Подчиниться воле недостойного Принца или Старейшины.	Ничто в этом мире не должно отвлекать нас от цели.
1	Связать себя клятвой другому Каиниту	Мы служим Хакиму и никому более!

Дорога Костей. Via Ossium



Согласно Дороге Костей Каиниты застряли в интересном месте цикла жизни и смерти – между жизнью и смертью. Они – воплощение этого момента, растянутого во времени. Это состояние и захватывает умы последователей Via Ossium. Они пытаются понять свою природу, процессы и место в цикле. Если Каиниты застряли в растянувшемся мгновении между жизнью и смертью, то лишь через познание смерти и умирания Ученые могут понять Каинитов.

Следующие этой Дорогой много времени проводят в созерцании смерти. Они пишут и читают множество научных и религиозных трактатов, посвященных этой теме. Они наблюдают за умиранием людей и животных, иногда помогая им в этом различными методами во имя лучшего познания процесса; они хладнокровно проводят эксперименты, которые могут ввергнуть в шок большинство смертных. Они видят смерть индивида нелогичной, поскольку верят в перерождение души, и потому нет ничего плохого в том, чтобы отправить душу в это путешествие пораньше. А вот к привидениям у них мало интереса: Призраки вышли за пределы цикла и потому мало что могут понимать в его тайнах.

Дорогой Костей в основном идут Каппадокийцы, но есть также среди последователей горстка Цимисхи и несколько Малкавиан. Немногие Каиниты следуют ею по воле страсти; Дорога предполагает упор на разум и холодный эксперимент. Это не означает, что они ни во что не верят, и что в Дороге нет никакого религиозного аспекта. Дорога Костей учит, что Каиниты – суть воплощение самого процесса смерти, и смерть связана с огромным количеством религиозных значений, теорий, верований и обрядов. Дорога Костей – вера ученых, делающих упор на рациональность и детали, а не на суеверия и мифы. Это научное исследование религиозных материй.

На данный момент высший священник этой Дороги – Каппадокийка Констанция.

Культурным центром Дороги Костей является монастырь в горах Эрджияс, где монахи переписывают научные трактаты о природе смерти и проводят на нижних этажах эксперименты. Эти эксперименты не связаны со злобой и садизмом, чрезмерностью или неуместностью – признаками того, что последователь начал падать.



Прозвище: Ученые, Палачи (уничижительно).

Этика Костей:

- Проводите исследования спокойно и мудро – не позволяйте страстям вести вас.
- Пользуйтесь любой возможностью для исследований.
- Никогда не пугайтесь смерти – это естественная часть цикла.
- Не упускайте из виду тайну нашего существования – она затмевает все низменные материи.
- Не жертвуйте собой без нужды – ваши усилия тоже нужны.

Инициация: Инициация в случае Дороги Костей – процедура длительная. Она начинается с соглашения наставника на обучение. В первую очередь он учит не этике и заповедям, а предпочтительным методам изучения чего-то. Неофит изучает научные методы познания, вникает в концепцию экспериментов и

рационалистического подхода к религии. Если неофит проявил должное понимание сей концепции, наставник уже начинает учить его заповедям Дороги. Когда неофит таки познает эти принципы и первый раз просветляется, он может быть уже введен в круг избранных, если наставник сочтет это правильным. Каждый Ученый может стать наставником, но только священник может провести окончательную инициацию. После нее новый последователь Дороги продолжает заниматься с наставником и заодно получает официальные указания от других учителей и священников.

Организация: Дорога Костей сильно структурирована, и иерархия прослеживается четко. Высшая жрица Констанция руководит Дорогой при поддержке горстки жрецов и жриц, называемых Белыми Костями. Ниже стоят Директора; каждый Директор управляет жрецами и жрицами в некоем географическом регионе. Все ученики и неофиты называются молящими.

Аура: Безмолвие. Все Ученые проводят много времени в тишине исследований и размышлений в могилах, распространяя вокруг себя смертельное спокойствие. Их аура дает модификатор на броски, включающие в себя Скрытность и попытки остаться незамеченными.

Добродетели: Убежденность, Самоконтроль.

Пути: Члены небольшой тайной группы последователей Пути Колеса верят, что вампиры – часть в колесе жизни, и потому должны идти вперед. Они ищут некие научные методики возвращения Каинитов в цикл жизни и смерти. Большинство последователей Дороги костей ничего об этой группировке не знает. Те же, кто в курсе, считают их злейшими еретиками и уничтожают, как только найдут. Несколько раз эта ересь то возрождалась, то снова исчезала, чтобы вылезти на поверхность декаду другую спустя.

Советы по отыгрышу: Вы подходите к тайнам вселенной со спокойным предвкушением, с осознанием того, что со временем они будут раскрыты. Это осознание не умаляет того возбуждения, которое вызывает любая загадка. Вы проводите ночи в экспериментах, дискуссиях с равными и созерцании. Вы знаете, что ваша Дорога помогает понять те тайны, которые другим недоступны, и это дает вам чувство тихой уверенности, которая доступна немногим другим кланам.

Иерархия грехов против Дороги Костей

Уровень	Грех	Причина
10	Без нужды предотвратить смерть или запретить убийство.	В конце концов умрут все.
9	Не питаться в случае голода.	Прежде, чем приступать к исследованиям, надо удовлетворить свои потребности.
8	Не изучить смерть при наличии такой возможности.	Получение знаний – единственная цель.
7	Отказаться от проведения эксперимента.	Знания важнее отдельной жизни.
6	Впасть в Безумие.	Это вы должны править Зверем, а

не он вами.

- | | | |
|---|---|--|
| 5 | Позволить эмоциям направлять себя. | Мудрость и рациональность – вот основа всех научных изысканий. |
| 4 | Не поделиться своими мыслями с другими, следующими той же Дорогой. | Только вместе мы можем надеяться на раскрытие величайшей из тайн. |
| 3 | Продемонстрировать страх или отвращение перед смертью. | Смерть – естественная часть цикла, которому подчиняется все сущее, |
| 2 | Рисковать без необходимости. | У вас есть важное дело. |
| 1 | Быть преданным кому-либо, кроме тех, кто одной с вами Дороги или клана. | Первым делом - ваша вера и Линия. |

Дорога Метаморфоз. Via Mutationis



Если Дорога Костей рассматривает вампиризм как некий процесс, то Дорога Метаморфоз видит его расширенным, дополненным вариантом бытия. Если Дорога Костей изучает вампиров в целом, то Дорога Метаморфоз работает с индивидуальной трансформацией. Дорога Костей – это собрание ученых, обменивающихся информацией и расширяющих базу знаний; Дорога Метаморфоз учит ценностям индивидуального обучения и просвещения. Следующие этой Дорогой опровергают все истории о Лилит, которая учила Каина владеть силами Крови – они верят, что Каин учился сам. Они доказывают это тем, что любой вампир может изменить себя с помощью собственной воли и изысканий. Создание Изменчивости рассматривается ярчайшим подтверждением этого факта, и следующие этой Дорогой видят Изменчивость как наилучшее физическое проявление их философии.

Очень небольшое количество Цимисхи следуют этой Дорогой, и большая часть из них яростно защищает свои секреты от других кланов. Большинство воевод идет Дорогой Короля, и многие из них прислушиваются к советам Ищущих. Следующих Дорогой Метаморфоз считают безжалостными садистами, даже «дьяволами» - и не всегда заслуженно. Часть их экспериментов действительно проводится на живых или мертвых субъектах, но не все бесконечно этим занимаются или получают от процесса удовольствие.

Дорога Метаморфоз требует от следующих по ней полной самоотдачи. Он часто ведет аскетичную одинокую жизнь, копаясь в себе, тогда как их современники исследуют мир вокруг. Они проводят много времени в медитациях и личных экспериментах. Поскольку они верят, что собственный опыт – лучший опыт, то

многие вещи, известные их предшественникам, они познают самостоятельно, через призму собственного видения мира. То, что они обычно получают, больше напоминает туманные рассуждения при потерянных документах, нежели некие специфические знания.

Учителя Дороги Метаморфоз гордятся умением лишь слегка подталкивать ученика в нужном направлении, где они совершат собственные открытия, а не вести их за ручку. Организованности в случае Дороги Метаморфоз довольно мало: в лучшем случае свободная иерархия между наставниками, адептами и учениками. Как бы то ни было, Мафусаила Цимисхи Йорака они воспринимают как наиболее успешного из так называемых «Ищущих» и кем-то, наиболее близком к старшему жрецу.

Йорак – старейший из Цимисхи Трансильвании, и он проделал долгий путь, чтобы достичь невообразимой силы и чуждой сути. Большинство последователей Дороги видят в нем живое воплощение своих чаяний – превратить свое вампирское существование в нечто иное, нечто большее. Никто точно не знает ни сил Йорака, ни рода его занятий. Иногда, если ему припекло, он может на время взять под крыло какого-нибудь неопита. Большинство этих несчастных сходит с ума,, но некоторые выходят от него с хорошим знанием внутренних тонкостей Дороги.



Прозвище: Ищущие.

Этика Метаморфоз:

- Превращение и просветление – суть одна и та же сторона бытия. Это понимание – ключ к остальному.
- Беспокойтесь о состоянии своей жизни, а не чужой.
- Избегайте внешнего разрушения во имя внутреннего изменения.
- Некоторые вампир могут изменить себя своими стараниями и волей; лишь избранное меньшинство сполна понимает этот принцип.
- Плоть – глина, которую можно лепить и изменять, как захочется; мы хотим совершенства духа.

Инициация: Дорога Метаморфоз необычна тем, что ее последователи никого не зазывают. По их мнению, адепт должен прийти сам, по своей воле. Естественно, толкование «не зазывают» и «по собственной воле» варьируется от адепта к адепту. Неофитов обучают базовым принципам Дороги, в основном через намеки, личное участие и головоломки от наставника. Каждый, кто смог оформить эти принципы, прорвавшись сквозь таинственность, обретает свой момент истины и проходит инициацию – часто это происходит в момент. Когда инициат расшифровывает тот коан который наставник ему излагал в течение нескольких

месяцев.

Организация: Видимой организации у адептов этой Дороги мало. Иногда некоторые объединяются в компании, вроде как для обмена информацией, но на деле придерживая самые лакомые с их точки зрения кусочки. А некоторая конкуренция помогает выявить, кто из адептов достиг более глубоких познаний без точного исследования того, в чем, собственно, заключалось познание. Уважение отдается тем, кто достиг наивысшего мастерства в искусстве изменения плоти и понимании заповедей Дороги. Все вместе это дает место в призрачной иерархической сети. Учителями становятся потому, что сами захотели, а не по указке свыше. Большинство старается хотя бы раз совершить паломничество в Йоракский Собор Плоты во время обучения. Некоторые и раз в декаду туда ходят. Собор выглядит архитектурным воплощением веры и физической сути Дороги.

Аура: Бесчеловечность. Ищущие упорно работают над тем, чтобы стать чем-то, отличным от человека. Аура дает модификатор к броскам Запугивания и Манипулирования, направленного на устрашение цели.

Добродетели: Убежденность, Инстинкты.

Пути: В Дороге Метаморфоз есть два меньших пути, которые признают заповеди основной Дороги, но акцент делают на чем-то одном. Следующие Путем Плоты, верят, что конечная цель Дороги Метаморфоз сугубо физическая – изменение тела для получения большей силы в материальном мире. Духовное развитие возможно только для поддержки физической трансформации.

Следующие Путем Духа считают, что истинная цель Дороги именно в духовном развитии. Они рассматривают материальный мир как иллюзию и отвлекающий фактор. Максимум – просто инструмент для духовного роста. Они верят, что та трансформация, которую многие толкуют как изменение плоти, теряется в реальности духовного мира.

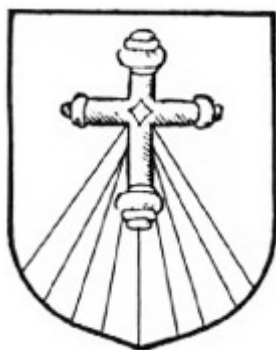
Советы по отыгрышу: Вы мало времени проводите с другими, с тех пор, как потеряли Человечность. Вам сложно учитывать потребности и желания смертных и других вампирских кланов, и вы часто не особо-то жаждете их понять. Стремления взяться с кем-нибудь за руку или поделиться с кем-то знаниями у вас немного, но они нужны вам как те, кто дает направление мысли. Вам неважны удовольствия тела, они только отвлекают от исследований. Ваше личное перерождение и просветление важнее всего, что вы можете представить.

Иерархия грехов против Дороги Метаморфоз

Уровень	Грех	Причина
10	Не выйти без потерь из Безумия.	Надо знать, чтоб Зверь склонен брать верх.
9	Разбрасываться знаниями.	Допустимо помогать кому-то в его собственном познании, но просветление не дается даром.
8	Позволить себе проявить эмоции.	Эмоции – прерогатива людей.
7	Просить знаний, которых не заслужил.	Просветление идет изнутри. Просветление достигается только упорным трудом.

6	Игнорировать базовые нужды.	Голод и изнеможение ведут к разрушению.
5	Отказаться от эксперимента из-за личного риска.	Нет понимания без эксперимента.
4	Поддаться нерациональному желанию.	Удовольствия растлевают.
3	Привести недостойного Каинита на Дорогу Метаморфоз.	Только действительно необычное достойно просветления.
2	Отказаться от эксперимента из-за личного неудобства или жалости.	Прежде, чем познать боль и смерть, их нужно преодолеть.
1	Испугаться изменения чего-то в собственном теле.	Трансформация духа через трансформацию тела достигнута быть может

Дорога Ночи. Via Noctis



Легенды, ходящие среди Ласомбра. Гласят, что Дорога Ночи была некогда Путем от Дороги Небес, но имеет много отличий от нее. Дорога Ночи не пропагандирует ни спасение вампирской души, ни спасение вампирского рода в целом. Она работает только с людьми.

Если Баали считают себя разрушителями человеческих душ темными силами, то следующие Дорогой Ночи видят себя спасителями людей. Но спасение не бывает простым. Серьезных грешников нельзя уговорить раскаяться или вежливо направить в нужную сторону. Только боль и страдания способны привести к искуплению и, как следствие, спасению.

Вампиры прокляты и ничего не могут с этим поделать. Следующие Дорогой Ночи нашли цель этого проклятого существования. Они верят, что вампиры нужны, как бич божий для смертных грешников; они дают смертным шанс на искупление, наказывая их перед тем, как те умрут. Следующие этой дорогой творят ужасающие, искаженные вещи, но всегда ради достижения этой цели. Исходя из этого, если вампир видит, что грешник не собирается каяться, он может его Становить как коллегу. Некоторые оставляют смертных, которых наказывали, учениками, стадом или служителями.

Многие из следующих Дорогой Ночи несколько перебарщивают в своем усердии. Они могут силой добиваться признаний от своих жертв и предписывает епитимью. Некоторые считают, что единожды наказанию недостаточно, процедуру необходимо повторять – иначе смертный снова собьется с пути истинного. Очень немногие убивают смертных, которые были спасены, ибо надежнее доставить эти

заблудшие души сразу на Небеса, а не позволять им снова пасть. Существование Каинитов для этих вампиров имеет значение только в том случае, если те Каиниты унижают смертных. Следующие этой Дорогой изничтожают Сеттитов, как только заметят; они не испытывают жалости к тем, кто искушает смертных мирскими радостями. Баали – несколько иное дело. Баали искушают смертных не ради собственной выгоды, а для своих хозяев. Следующие Дорогой Ночи работают против темных сил, а не против их пафосных слуг.



Черные ангелы, *angellis ater*, принимают эту Дорогу всем сердцем и стали наиболее ярыми ее последователями. Наиболее религиозные последователи опасаются, что Черные Ангелы переусердствовали в своем падении и могут исказить цели Дороги. Ангелы собираются в коветы от 5 до 13 членов в каждом, и создают там свои собственные ритуалы, с кровавыми жертвами и другими развлечениями. Следующие Дорогой Небес считают Ангелов еретиками и богохульниками. Ангелы верят, что тени, которые дает Власть над Тенью, это тьма из глубин Ада.

Прозвище: Спасители, Духовники.

Этика Ночи:

- Все Каиниты прокляты.
- Наше проклятие – цена за чужое искупление.

- Только боль и страдания приводят к истинному спасению.
- Без раскаяния нет спасения.
- Не терпите искушения смертных – уничтожайте его при любом появлении.

Инициация: Многие адепты Дороги Ночи выбраны их сирами еще до Становления из грешников, не верящих в искупление. Неофиты учатся «помогать» смертным под присмотром наставника, пока не станут истинными адептами Дороги. Они также учатся самодостаточности, справедливости и проходят серию проверок, учиняемых наставником. Когда эти задания будут успешно выполнены и перевыполнены, и птенец поймает свой первый момент истины, он может быть официально иницирован церемонией, напоминающей искаженную версию баптизма [не представляю, какую именно церемонию имеют в виду].

Организация: Учителя Дороги Ночи обычно известны в смертной жизни, как священники и другие религиозные деятели, и они привносят свет религии и в нежизнь. Они верят, что прокляты, и наслаждаются этим, так что их религиозные церемонии и проповеди обретают свирепую, лихорадочную и часто опасную окраску. Идеалы называются Падшими Ангелами, а инициаты – алтарниками. Многие следующие этой Дорогой называют друг друга братьями и сестрами. Дорога иерархична, и те, кто ниже, часто называют высших «Отец» или «Мать».

Аура: Вина и раскаяние. Адепты Дороги Ночи излучают слабый «запах» тех эмоций, которые испытывают наказуемые. Аура дает модификатор к попыткам извлечь чужие грязные тайны или при внушении трепета грешникам.

Добродетели: Убежденность, Самоконтроль.

Пути: Есть некоторое количество вариаций этой Дороги, но большинство мелкие и малочисленные. Самая печально известная и одна из самых малочисленных – это Путь Небесного Жилища. Адепты этого Пути считают, что смертная оболочка только мешает, и надо освободить душу от ее оков, а она сама уже найдет дорогу на Небеса, не запятнав себя другими грехами.

Советы по отыгрышу: Бог проклял вас, но не уничтожил. Наоборот, Он дал вам одну из величайших ролей в войне между Небесами и Адом. Вы наслаждаетесь этой ролью, способностью помочь смертным во спасении. Вы показываете им, что есмь истинное проклятие, вырываете из них покаяние и возвращаете обратно очищенными. Без вас грех давно захватил бы мир.

Иерархия грехов против Дороги Ночи

Уровень	Грех	Причина
10	Проводить много времени Каинитами.	с Не позволяйте себе отвлекаться от работы.
9	Стыдиться своих действий.	Вы прокляты. Только смертные способны на покаяние,
8	Убить смертного без предварительного покаяния.	его Смертные должны получать свой шанс на спасение, прежде чем умереть.
7	Пытаться «спасти» Каинита	Вампиры прокляты бесповоротно, не стоит тратить на них время.

- | | | |
|---|---|---|
| 6 | Признать старшинство Каинита, который не следует той же Дорогой или не принадлежит тому же Клану. | Все вампиры равны перед Богом. |
| 5 | Убить грешника по любой причине, кроме как в целях самозащиты. | Мертвый грешник не может покаяться. |
| 4 | Пытаться спасти грешника иными средствами, кроме как болью и страданием. | Только боль может сделать искупление полным и безоговорочным. |
| 3 | Допустить искушение смертных. | Ад не должен завладеть человеческой душой. |
| 2 | Становить грешника, который еще способен на покаяние и спасение. | Только неисправимые могут быть Становлены, у остальных еще есть шанс на спасение. |
| 1 | Послужить причиной искушения смертного. | Вы здесь для спасения душ, а не наоборот. |

Дорога Парадокса. Via Paradoxi



Противоречивые рассказы ходят о целях Дороги парадокса. С одной стороны, это происходит из заповеди Дороги – хранить ее цели в тайне от других, дабы быть свободными в их достижении. Следующие этой Дорогой верят, что если кто-то узнает о том, чем они занимаются, то заниматься этим будет сложно.

Адепты Дороги Парадокса считают, что у каждого человека есть какая-то цель существования (некоторые называют это своей свадхармой) Когда человек получает Становление, он выходит из круга жизни и смерти, и вместе с тем из собственной судьбы. Если вампир срочно не найдет себе цели, он станет бесполезным существом, погрязшим в маие, иллюзиях вселенной.

Следующие Дорогой Парадокса желают вернуть Каинитов и потерянных смертных к их целям. Они не указывают пути, чаще проверяют, подталкивают, намекают и всячески побуждают субъекта к собственному осознанию цели. Они верят, что если цель узнает об их намерениях, то она не сможет прийти к истинному пониманию, и потому прячутся за шутками, иллюзиями и хитростями. Многие также используют их в своих «уроках».

Репутация убийц других Каинитов у этих вампиров заслужена лишь отчасти. Порой, если Каинит упорствует в своем нежелании достичь цели своего бытия или неоднократно сбивал с пути истинного других, у него очень много шансов погрязнуть в маие. Когда это случается, адепты Дороги Парадокса накажут проблемного Каинита – по возможности без прерывания его существования.

Даже среди Равнос, основателей Дороги Парадокса, случаются мелкие фанатичные секты. Поскольку они верят, что Становление вырывает душу из круга жизни и смерти, то они очень осторожно подбирают кандидата на Становление и делают это только при необходимости. Они также дают Становление строго в рамках фамильной линии.

Дорога устанавливает строгие правила убийства смертных; убийство человека, еще не выполнившего цели своего бытия, может запятнать душу. Но вот убийство вампира, не познавшего себя, является меньшим грехом, поскольку технически у вампира больше нет роли во вселенной. Некоторые следующие этой Дорогой используют ее принципы для убийства или изнурения вампиров и людей. И они чаще выходят сухими из воды, чем наоборот. В отличие от адептов Дороги Крови, они не следят друг за другом.



Большинство следующих Дорогой Парадокса верят, что их судьба в том, чтобы указывать другим цель существования, и они стараются изо всех сил. Некоторые лгут, мошенничают и воруют во имя своей великой цели. Другие работают честно. Обманщики – индивидуалисты, и их личностные качества широко варьируются в зависимости от того, чего они в конечном итоге хотят добиться.

Прозвище: Обманщики.

Этика Парадокса:

- Вы должны дать другим понять, какова цель их бытия.
- Каиниты и смертные должны добиться исполнения своей судьбы.
- Наказывайте тех, кто решительно отказывается следовать цели своего бытия и мешает другим это сделать.
- Вы не должны убивать никого, кто еще не понял цели жизни или не отказывается это сделать.
- Скрывайте свое истинное лицо от других, только так вы сможете действовать свободно.

Инициация: Каиниты, идущие этой Дорогой, дают Становление очень осторожно и только представителям своей семьи. Становление дается только тем, кто выполнил цель своей жизни. Они также могут дать Становление, когда нуждаются в помощи – когда чувствуют, что их собственное существование подходит к концу или когда работы слишком много, и она срочная.

Неофиты обычно учатся на примере, помогая своим наставникам, наблюдая за ними, но не получая объяснений. Такая эксплуатация в первую очередь дает птенцу незримые уроки. Такие практические занятия часто приводят неофита к собственному моменту истины, когда он понимает, что его собственная судьба в том, чтобы помогать другим познать их судьбы.

Организация: Дорога парадокса не организована от слова «совсем». Знания и понимание чаще всего передаются от Сира к потомку. Некоторые становятся учителями, которые делятся своими умениями и способами решения задач, но этот статус зиждется скорее на слухах и репутации, а не на некоей реальной позиции. Иерархи Дороги Парадокса не только подталкивают к осуществлению цели в жизни, но и делают это изящно и со вкусом, так, что из этого выходит хорошая история. Когда адепты Дороги собираются вместе, похвалы и истории гарантированы – большинство Обманщиков пользуются этим редким случаем, чтобы побыть самим собой.

Аура: Доверие. Обманщики верят, что они делают то, что должны, и находятся в нужном месте. Аура дает модификатор к броскам, направленным на манипулирование или лидерство.

Добродетели: Убежденность, Самоконтроль.

Пути: Восточная Дорога Парадокса намного более религиозна, чем Западная. Как и Западная, она пропагандирует просветление через обман. Но если Западная считает вампиров способными на искупление, то Восточная предпочитает уничтожать тех, кто познал истину своего существования.

Советы по отыгрышу: Вы работаете на вселенную, ведете людей к самопознанию. Вы возвращаете людей к их целям, дирижируя реальностью, чтобы научить их тому, что они должны знать. Вы идете туда, куда хотите, и делаете то, что хотите, оттачивая, обкатывая и продумывая каждый новый урок более тщательно, чем предыдущий. Вы артист, и ваше искусство видит мир вокруг.

Иерархия грехов Дороги Парадокса

Уровень	Грех	Причина
10	Оставить сковывающие общество традиции неизменными.	Такие традиции отвлекают от следования судьбе.

9	Не наказывать Каинита, упорствующего в отказе познать свою судьбу.	Вампиры, неспособные приспособиться к новым целям, не должны жировать на Круге.
8	Становить кого-то не из своей семьи.	Только ваша плоть и кровь сможет полностью разделить вашу роль во вселенной.
7	Дать понять своим целям, что именно вы делаете для них.	Они не смогут прийти к успеху, осознавая. Что с ними происходит.
6	Не наказывать Каинита, который постоянно мешает людям следовать своей судьбе.	Вампиры не должны сильно влиять на Круг.
5	Позволить кому-то, кто не на одной с вами Дороге, увидеть вашу истинную сущность.	Только из тени можете вы достичь своей цели.
4	Уничтожить другого адепта Дороги Парадокса.	Не сторожа вы братьям своим, и не можете им указывать, как им следовать судьбе своей.
3	Убить не выполнившего своего предназначения смертного, кроме как ради выживания.	Вы не властны над судьбами смертных.
2	Дать Становление без нужды, согласия или обдумывания.	Выдергивание кого-то из Круга – печальное действие.
1	Признавать кого-то другого выше.	Воля господина мешает следовать своей судьбе.

Дорога Змея. Via Serpentis



Дорога Змея – это религия в полном смысле этого слова, а не просто философия нежизни. Следующие этой Дорогой служат своему богу Сету, гордясь им, благоговей перед ним. Они перенимают его черты, обращают его именем и дерутся с его врагами.

Часто называемые Искусителями, адепты этой Дороги считают, что египетский бог Осирис злоупотребил своей силой, и большинство социальных структур только усугубляет ситуацию. Они стремятся освободить людей от оков Осириса, позволяя им действовать по своему разумению ради собственного блага. Они верят, что нет интересов, кроме своих собственных. Только «истинные» эмоции

имеют значение. В их идеальном мире каждый следит за собой, а не за своими братьями. Они верят, что религия призвана поработать. Особенно такая, где строгость морали повышенная. Сама феодальная система не позволяет людям реализовать свой потенциал, основанный на личной свободе. Следующие Дорогой Змея верят, что люди должны надеяться только на себя, живя и умирая согласно своим способностям. Они ничего не обязаны королям, попам, вампирским Князьям – но их никто не будет спасать, если они не заботятся о себе.

Исключение делается для тех институтов, которые помогают распространять распад и разложение. Например, многие Искусители некоторое время поддерживали Римскую Империю. Некоторые стараются разложить какой-то институт изнутри, а не уничтожить его, аргументируя это тем, что такая организация лучше послужит их цели, чем одиночка. Другие полагают, что использование инструментов Осириса, даже против него самого, запачкает руки Искусителя.

Следующие Дорогой Змея верят, что человек может стать свободен, только познав свои собственные желания. Потворство своим страстям и похоть естественны; Это не просто приемлемо, это желательно действовать согласно своим интересам, а не интересам общества. Удовольствие нужно получать, а не отвергать. Плоть нужно ласкать, а не наказывать. Распад – синоним свободы. И «дьявол» - марионетка, а не конец всея. Добродетель и мораль – не более, чем оковы, подчинение воле жестокого господина.

Прозвище: Искусители.

Этика Змея:

- Служите Сету и бережно храните память о нем, ведь многие люди забыли о нем и его великих деяниях.
- Низвергайте законы, который создал Осирис.
- Помогайте другим исполнить свои желания, ибо только это сделает их свободными.
- Копите богатство и влияние, они делают вас сильнее и обольстительнее.
- Давайте Становление только тем, кто достоин служить Сету, иные только опорочат его память.

Инициация: Ступление на Дорогу Змея – акт религиозный, который может затянуться на годы, даже десятилетия. Большинство начинают, как жертвы искушения; во многих случаях Искуситель имеет некоторые соображения, что жертва может чем-то отличаться от других. Жертва падает в пучину собственной порочности, но может остаться ничем большим, нежели прекрасным подношением Сету. Но если он пойдет дальше, если начнет понимать цель и смысл своего падения, если сможет найти способ заставить других это понять, то Искуситель считает, что выбор верен. Если она сможет верно служить Сету, то получает Становление. Поскольку процесс подготовки к Становлению обычно достаточно длительный, то ступление на Дорогу Змея обычно к нему прилагается – обучение сливается воедино.

Организация: На вершине стоит горстка Старейшин, именуемых Иерофантами [верховный жрец в др. Греции], которые передают младшим законы Сета и требуют их исполнения всеми Искусителями. Политиканство Иерофантов побуждает многих младших адептов к молчаливому недоверию. Каиниты Дороги Змея стараются охранять интересы их сиров и помнить их, если они бывают уничтожены. С некоторыми ограничениями Искусители заботятся о своих собственных нуждах и хитрых планах Сета.

Аура: Религиозное рвение. Искушители делают все во имя своего бога. Аура дает модификатор в религиозных спорах и бросках, основанных на вере.

Добродетели: Убежденность, Инстинкты.

Пути: Разрушительный Путь Тифона начал проповедовать падение и разложение в собственных целях, а не для освобождения. К счастью, падение Константинополя, центра ереси, поуменьшило количество адептов Тифона.

Постепенно распространяющийся Путь Низвержения предполагает, что только подрыв социальных институтов может освободить людей. По мнению большинства, это граничит с ересью.

Советы по отыгрышу: Все, что вы делаете, посвящено Сету; любое ваше слово – молитва. Вы не успокоитесь, пока не освободите всех и каждого из оков Осириса. Но кто мешает получать от этого удовольствие? Сила и деньги помогут вам достичь своих целей. Если вы не познаете блаженство, то вы не сможете искушать им других. Вы стараетесь не переборщить, баланс и самозащита важны не меньше остального.



Иерархия грехов против Дороги Змея

Уровень	Грех	Причина
10	Подавить свои порывы, если они не мешают работе.	Вы должны познать блаженство, прежде чем учить этому других.
9	Поддаваться желаниям, когда они мешают служить Сету.	Желания – не самоцель.
8	Не достигать богатства и У	мастера должны быть хорошие

	влияния,	инструменты.
7	Не распространять правду Сета среди смертных.	Если исчезнет память – погибнет и сам Сет.
6	Не сподвигнуть смертного сбросить оковы Осириса.	Такая служба Сету важнее всего.
5	Мучить гуля.	Ваши жрецы – ученики и дары Сета.
4	Поддержать законность в любом виде.	Осирис – враг Сета, и вы не должны ему потакать ничем!
3	Посадить любого другого вампира не Узы Крови.	Использовать дары Сета для связывания других вампиров – грех против провозглашаемой им свободы.
2	Дать Становление недостойному Сета.	Только достойные смогут плыть по реке между жизнью и смертью.
1	Быть недостойным Сета и потерять о нем память.	Все есть ничто без службы Сету.

Глава 3: Дисциплины

О, это превосходно - иметь гиганта силу, но тиранство - ей пользоваться, как гигант.
(Уильям Шекспир. «Мера за меру»)

Представленные ниже Дисциплины в основном присущи описанным в этой книге Линиям Крови. Они охраняются даже лучше, чем специфические знания Ласомбра или Равнос. В основном это обусловлено малочисленностью тех, кто о них знает. Например, Лианнан осталось всего несколько штук на всю Европу, а только они могут научить Огаму. Поэтому и Огам знают мало. Немногие Каиниты вообще знают о существовании этих Дисциплин, что только усугубляет проблему. Начинаящий игру не одним из членов описанных выше Линий Крови, не может владеть никакой из этих Дисциплин, даже если это обычно более гибкий Каитифф.

В отличие от сил, используемых тринадцатью кланами, немногие из нижеприведенных Дисциплины исходят из Проклятия Каина наложенного на Патриархов или наложенного богом на него самого. Демонизм и Валерен были созданы Мафусаилами задолго до Великого Потопа, и потому очень специфичны. Некоторые Дисциплины при чрезмерном использовании могут сделать Каиниты бесчеловечным, но это не настолько отпугивает, чтобы лишать себя тех возможностей, которые описаны ниже.

Тайны Дисциплин

Большинство кланов мне распространяются о своих специфичных Дисциплинах, а Линии Крови и подавно молчат. Для них проще хранить все в тайне от остальных

и быть уверенными, что их ровесники и потомки не разболтают клановых секретов остальным. В нынешние ночи малые кланы не имеют права потерять свои специфичные Дисциплины.

Исходя из этих соображений, для Дисциплин малых кланов, очень рекомендуется ввести опциональное правило из 6 главы Dark Ages – Vampire (стр. 171)*. Если у вас нет на руках этой книги, то напоминаем основную идею: внеклановые Дисциплины нельзя развить более, чем на один шаг от представителя той Линии Крови, для которой она естественна. Например, Баали Роберт может обучить Тремер Жерве Демонизму, но вот Жерве уже никого научить не сможет. Даже если Рассказчик не будет применять это правило к Дисциплинам тринадцати кланов, то для сил Линий Крови оно будет более чем кстати.

*Тайны кланов (опциональное правило)
Дисциплины – это впечатляющие проявления силы Крови, и вампиры не склонны делиться ими. Многие из наиболее загадочных Дисциплин принадлежат небольшому числу линий крови, и старейшины этих кланов часто стараются сделать так, чтобы их тайны не стали достоянием остальных Сородичей. Система баллов опыта (см. выше в Главе пятой) повышает стоимость внеклановых Дисциплин по сравнению с клановыми; если же Рассказчик хочет, чтобы определенные Дисциплины остались тайной того или иного клана и не были доступны тем вампирам, кто к данному клану не принадлежит, он может воспользоваться опциональным правилом. Согласно этому правилу Каинит может свободно развивать только три физические Дисциплины (Могущество, Стремительность и Стойкость) и свои клановые Дисциплины. Чтобы выучить новую Дисциплину, вампир должен получить часть крови того Сородича, для которого эта Дисциплина является клановой, а также пройти у него обучение. Это правило вынуждает вампиров, которые хотят освоить, например, Власть над тенью, вступать в отношения с одним из Ласомбра. Если персонаж получил кровь и наставления, игрок может приобрести первую точку в новой Дисциплине по обычной цене (10 баллов опыта). После этого он может развить Дисциплину до 5-го уровня по стандартной стоимости для внеклановых Дисциплин (текущее значение $\times 7$) без дальнейшего обучения и без получения крови. Кровь достаточно выпить только один раз, но при этом ученик делает первый шаг к узам крови с учителем (см. далее по тексту). Первый уровень внеклановой Дисциплины также можно получить с кровью представителя соответствующего клана безо всяких наставлений (например, если этот вампир окажется в вашем распоряжении с колом в груди), но в этом случае стоимость увеличивается вдвое, до 20 баллов опыта. До тех пор, пока персонаж не получит наставлений от представителя соответствующего клана, стоимость развития "украденной" им Дисциплины будет вдвое превышать обычное значение (т. е. будет равна текущему значению $\times 14$). И снова выпитая кровь может породить узы крови. Это опциональное правило не позволяет Дисциплинам широко распространяться среди вампиров. Многие игроки, в особенности с персонажами-Бруха (у которых только одна нефизическая Дисциплина), могут воспротивиться этому правилу,

поэтому желательно обсудить его введение в игру с остальными членами группы.

Абомбве

Карах внимательно рассматривал темную фигуру, пока они кружили друг вокруг друга. Нюх подсказывал, что это существо такой же ходячий труп, как и он сам, но не было никаких привычных сигналов, никакого кровавого безумия. Карах оскалил зубы и зарычал, пытаясь спровоцировать противника на нападение, но тщетно. Чтобы понять, кто старше, Караху придется драться с этим существом.

Абомбве – эксклюзивная Дисциплина вампиров линии крови Лайбон, проживающих южнее Египта. Лайбоны, как и большинство обитателей Черного Континента дальше Константинополя, не верят в учение Христа и не принимают власти Матери Церкви. У них нет концепции греха и искупления и подобных вещей – или же того, что европейские каиниты под ними понимают.

Вампиры Европы, конечно, упрощают верования Лайбонов, однако одно несомненно: Лайбоны гораздо ближе к своему Зверю, чем все иные каиниты. Они не отделяют себя от своего Зверя, взывая к природной жестокости, когда приходит время кровавой схватки – и отодвигают ее подальше, когда в ней нет необходимости, а нужен лишь глас разума. Лайбоны чаще воспринимают Зверя как часть себя, нежели как порочную зависимость, с которой нужно бороться.

В результате Лайбоны лучше понимают причуды Зверя, чем европейские вампиры. Они используют свои знания как на своем Звере, так и не Звере других каинитов. По слухам, предки современных Лайбонов научились этому искусству у вампиров Китая (см. World of Darkness: Blood and Silk), но они были признаны апокрифичными. Лайбону тяжело научить Абомбве вампира Европы, поскольку лишь немногие могут принять своего Зверя в достаточной мере, чтобы понять и Дисциплину. Из других каинитов следующие Дорогой Зверя выглядят наиболее успешными в потенциале учениками.

• **Родство Хищника (Predator's Communion)**

Зверь для Лайбона – неотъемлемая, а во многих ситуациях даже самая жизненно важная, часть их ночного бытия. Это не нечто, крадущееся в глубине сознания, это основополагающая, дикая, животная составляющая его знаний о мире. Следовательно, Лайбоны чувствуют существ, которые подавляют или управляют второй частью натуры – то есть, тех, кто отделяет Зверя от себя самого. Эти существа источают своеобразный запах. Этот запах раздражает сбалансировавших себя Лайбонов, которые могут направить свою дикую природу на поиски его, запаха, источника. Лайбоны, проходящие через чужую территорию, используют эту способность постоянно – она помогает избежать неприятных столкновений и найти одиноких кровопийц.

Система: Игрок тратит два пункта крови (один для не-Лайбона и делает бросок Восприятие+Выживание (сложность 6). При успехе персонаж в течение сцены может чутко чувствовать чужих Зверей в зоне чувствительности (в основном в зоне видимости, но более сильный Зверь или тот, кто впал в Безумие, пахнет сильнее). Зверь может принадлежать не только каиниту, но и люпину, призраку, особо диким фэйри и даже некоторым монструозным смертным.

Если игрок набирает три и более успехов, то персонаж может отсечь примерную силу ближайшего Зверя. Если ничего не препятствует, то Рассказчик должен сказать игроку,

что Зверь сильнее Зверя персонажа (уровень Дороги ниже), равен либо слабее (уровень дороги выше).

●● **Приручение Зверя (*Taming the Beast*)**

Поскольку дух Лайбонов – это смесь разума и Зверя, он может легко дать волю своим порывам, используя силу собственного Безумия как оружие. Дикая часть его личности может дать ему взрыв адреналина, позволяя увеличить физические возможности в нескольких направлениях. Однако из-за подавления рассудка Лайбон рискует впасть в неконтролируемое Безумие.

Система: Персонаж концентрируется в течение полного раунда. Затем игрок делается бросок Самоконтроля или Инстинкта (какой подойдет) со сложностью 5. За каждый успех игрок на одну сцену получает один дополнительный кубик на физические действия. Эти бонусы тратятся один раз. Например, если игрок выбросил три успеха, то он может потратить по кубику на три разные действия, два на одно и один на другое или все три вложить в одно действие. В случае множественного действия эти кубики прибавляются отдельно. Сначала дается обычный штраф за множественное действие, а затем к определенному броску прибавляется дополнительный кубик.

Персонаж, воззвавший к этой способности, рискует впасть в Безумие. Игрок должен немедленно сделать бросок против него (сложность 6). Дополнительные кубики остаются доступными, даже если персонаж обезумел.

●●● **Высвистать Зверя (*Whistling Up the Beast*)**

Лайбоны могут почувствовать диссонанс в существах, обладающих Зверем (каинитах и других, как описано в «Родстве Хищника» выше). Их близость к этому аспекту сущности каинитов позволяет им вытаскивать его, аспект, наружу.

Система: Персонаж должен посвистеть, спеть и помурлыкать в течение раунда. Игрок делает бросок Манипулирование+Экспрессия (сложность 7). Цель делает противопоставленный бросок Смелости (сложность 7). Если цель выигрывает или уравнивает счет, то становится на сцену неуклюжей и получает штраф в один кубик на все броски против Лайбона. Сложность бросков на Безумие и Ротшрек также увеличивается на 1. Если цель проигрывает, она должна немедленно убежать от персонажа. Это не Ротшрек, но близко к тому. Если по какой-то причине побег невозможен, цель впадает в Ротшрек.

Если персонаж использует эту способность на себе, броска не требуется. Он немедленно впадает в безумие, получая все сопутствующие плюшки.

●●●● **Зверь-канал (*Beast-Channel*)**

Если Приручение Зверя (см. выше) дает Лайбону некоторую часть сил Зверя для использования только на действия, эта способность открывает энергетические каналы в различные части тела, давая возможность выполнения некоторых специфичных задач. Лайбон сам решает, какую часть тела использовать в качестве места приложения сил

Зверя.

Система: игрок тратит три пункта крови (два для не-Лайбона) и решает, какую часть тела персонажа использовать для выхода сил Зверя. Эта часть покрывается коркой из черной застывшей крови и получает соответствующий бонус (список см. ниже). Все эффекты действуют в течение сцены, если не указано обратного. По слухам, старейшины линии крови Лайбон знают даже более изощренные и эффективные способы применения этой способности.

Руки: Ударный урон становится аггравированным.

Тело: Все физические Атрибуты персонажа увеличиваются на 2 на одну сцену.

Гортань: Персонаж может рычать. Все находящиеся поблизости должны сделать бросок Смелости (сложность 9 для смертных и 8 для анатуралов). Смертные, провалившие бросок, убегают. Анатуралы при неудаче в броске слабеют.

Ноги: Урон от пинков становится аггравированным. К тому же, персонаж может топтать с огромной силой. Топот сотрясает землю на 100 футов окрест при удачном броске Ловкость+Атлетика (сложность 7) и может заставить противника упасть. Дрожь продолжается, пока персонаж топает.

●●●●● *Надеть шкуру (Taking the Skin)*

Лайбон с помощью этой способности может принять форму любого другого существа, пока соотносит свою суть со Зверем существа. К несчастью для одного существа, единственная возможность для Лайбона принять его облик – это убить существо и окунуться в его кровь. Тогда персонаж может прочувствовать истинную сущность физической оболочки своей цели и получает силу менять свою плоть, чтобы войти в чужую шкуру.

Система: Персонаж может принять форму убитого им существа при соблюдении нескольких условий. Во-первых, он должен убить существо собственноручно – можно пользоваться чьей-то помощью, но последний удар за ним. Во-вторых, существо должно быть хищником – каинит не может приспособиться к форме травоядного. В-третьих, существо после смерти должно иметь минимум один пункт крови, если считать как витэ – это означает, что ни мелкие хищники, такие, как крысы, ни обескровленные смертные или вампиры не могут стать целью для Надевания Шкуры. Наконец, Лайбон должен окропить себя оставшейся в существе кровью (она должна быть свежей).

Персонаж может находиться в измененном виде столько, сколько пожелает. Его физические атрибуты равны более высоким значениям у него самого или выбранного существа. Это правило используется и для значений Восприятия и Внешности (если речь идет о людях или человекообразных существах), но не для иных Ментальных и Социальных Атрибутов. Он также сохраняет форму и размеры существа, его внешний вид и явные физические характеристики. В том числе когти, обостренные (не магические) чувства, крылья – но не сверхъестественные способности.

Персонаж может использовать эту способность против анатуралов, таких как вампиры, люпины и феи, но не против нематериальных существ вроде призраков и духов.

Способности, наподобие изменения тела, Дисциплин и другие магические плюшки в его распоряжение не поступают.

●●●●● ● *Власть Хищника (Predator's Mastery)*

На этом уровне силы мистическое слияние Лайбона со своим Зверем позволяет ему властвовать над чужим Зверем. Если он встретится с обладателем Зверя (см. Родство Хищника выше), он может управлять им как диким животным. Будет ли он это делать, зависит от него самого и окружающих. Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Смелость, сложность зависит от соотношения силы персонажа с силами цели. Если цель слабее (смертные или животные), сложность 5. Если цель равна по силе (каинит того же поколения и возраста, люпин или другое сверхъестественное существо, чьи физические Атрибуты соотносимы с оными у Лайбона), сложность 6. Если цель сильнее, то сложность 7. Цель делает бросок Инстинктов или Самоконтроля, чтобы укротить своего Зверя и сопротивляются. Сложность обратна сложности у игрока (например, если персонаж сильнее и бросает со сложностью 5, то его цель – со сложностью 7).

Если игрок выбрасывает больше успехов, чем цель, то цель подчиняется персонажу, пока тот бодрствует. Во время применения способности цель должна быть в поле зрения Лайбона. Эта сила гарантирует только угрюмое и неприязненное подчинение, но не лояльность или приязнь к Лайбону. Эффект заканчивается, как только цель видит возможность убежать или напасть без риска немедленного наказания.

Горгульи

Викос ступил не территорию Университета, лишь мельком взглянув на ворота. Он знал, что Тремер, который его интересует, находится именно здесь. Ночь была прекрасной – теплой и ясной, и луна четко очерчивала своим светом контуры демонических скульптур на фасаде библиотеки. На второй дюжине шагов у него возникло нехорошее предчувствие. Он зябко передернул плечами и поспешил дальше. Он двигался вдоль библиотеки, его чувства обострились и говорили о том, что кто-то следит за ним. Смертных, которые бы насторожили его, поблизости не наблюдалось. Вблизи библиотеки его тревога усилилась до паники, а перед лицом промелькнул кусок камня – одно из чудовищ, украшающих фасад, вставало перед ним.

Способности Горгулий отличаются от возможностей других вампиров. Горгульи в принципе не совсем каиниты – они больше походят на магические конструкции, нежели на падших детей Каина. Поскольку в их венах нет истинного Проклятия Каина, то нет и истинно вампирской натуры: Горгульи не могут изучать Дисциплины от других каинитов. Их способности проистекают из смеси крови, текущей в жилах, и магических ритуалов, накладываемых на них каждым Тремер индивидуально.

Возможности Горгулий сделали из них великолепных слуг Узурпаторов. Они становятся сильными и могут поднимать тяжелые вещи; они могут летать над полями сражений, защищая убежища своих господ и разведывая труднодоступные места; с каждым прожитым годом они становятся более смертоносными в схватках один на один. Одна Горгулья, обладающая достаточным опытом, не уступает группе шляхт (неважно, людей или животных).

Тремер создавали врожденные способности Горгулий, играя с их животной природой:

силы Горгулий основаны на Силе, Выносливости и Ловкости, в более редких случаях на Восприятии. У Горгулий нет других способностей, основанных на Социальных и Ментальных Атрибутах.

Стоимость Сил Горгулий

Горгульи при создании получают 4 точки на Дисциплины, как и все остальные каиниты, но их алхимически измененное витэ не позволяет взять другие специфичные Дисциплины. Игрок должен брать Дисциплины из списка ниже. Дополнительные точки Дисциплин требуют 7 Свободных Очков или 10 Очков Опыта за точку. Другие способности возможны с разрешения Рассказчика; Рассказчику же следует помнить, что многие способности у Горгулий есть благодаря их измененным телам. Способности ниже могут быть использованы без предварительного согласования.

Стойкость (1 пункт за точку): Плоть Горгулий затвердевает и становится каменной, и они могут поглощать урон по аналогии со Стойкостью. Игрок может покупать эту способность несколько раз до достижения максимума.

Безобразия (1 пункт): внешность и запах Горгульи становятся настолько отвратительными, что все, находящиеся в радиусе пяти футов получают штраф в один кубик ко всем броскам.

Ритуалы Горгулий (уровень 1 или 2, 1 пункт): Горгулья может стать объектом для 1 или 2 уровня Тауматургического Ритуала Горгулий (см. список ниже). Она может пользоваться эффектами от смеси ритуалов, но платить придется за каждый. Горгулья должна контактировать с Тремер, который знает эти ритуалы.

Могущество (1 пункт за точку): немертвая мускулатура Горгулий развивается и разбухает, давая им сверхъестественную силу по аналогии с Дисциплиной Могущество. Игрок может покупать эту способность несколько раз до достижения максимума.

Ужасающая внешность (1 пункт): лица Горгулий перекорежены и больше похожи на демонические, нежели на человеческие. Персонаж получает эффект, равносильный Присутствию 2 (Взгляд Ужаса).

Дополнительные руки (2 пункта): Персонаж получает две дополнительные руки, растущие из ребер. Он получает два кубика к атакам, блокировке и парированию в ближнем бою против более чем одного противника. Также она получает два кубика к броскам Захвата и Удержания, а также может держать одного противника и при этом что-то еще делать второй парой рук.

Полет (2 пункта за точку): Крылья персонажа становятся шире и сильнее (см. Полет ниже). Игрок может покупать эту способность несколько раз до достижения максимума.

Ритуалы Горгулий (3 или 4 уровень, 2 пункта): Так же, как в случае с Ритуалами Горгулий 1 и 2 уровней.

Обостренные чувства (2 пункта): Чувствительность персонажа повышается по аналогии с 1 Прорицанием (Обостренные Чувства).

Громадные размеры (2 пункта): Горгульи вырастают до 9-12 футов. Это дает им кубик к броскам на Запугивание в большинстве ситуаций, и у него есть три дополнительных уровня Здоровья (с другой стороны, у противников на 1 снижается сложность попадания по Горгулье в бою).

Когти (2 пункта): Пальцы рук и ног Горгульи удлиняются и затвердевают, давая им возможности, аналогичные Превращению 2 (Когти Зверя).

Становление (3 пункта): Горгулья может давать Становление, как и другие каиниты.

Потомки таких Горгулий выше Поколением и в целом такие же, как и у других каинитов. Без этой способности Горгулья никогда не сможет стать сиром.

Ритуалы Горгулий (уровень 5-6, 3 пункта): Так же, как в случае с Ритуалами Горгулий 1-4 уровней. Рассказчику следует помнить, что ритуалы таких высоких уровней знают немногие, и они нечасто применяются.

Ужас (3 пункта): Внешность Горгульи настолько искажается, что любой человек – смертный ли, каинит – бежит в ужасе, если персонаж не укроется балахоном. Те, у кого Сила Воли ниже 6, не могут находиться рядом с ним ближе, чем в 20 ярдах. Те, у кого Сила Воли 7 и выше, должны сделать бросок Воли (сложность 7). Если персонаж хоть раз преодолел страх перед внешностью Горгульи, то больше она его не шокирует.

Стоимость Сил:

- 1 Моущество
- 1 Стойкость
- 1 Ритуалы Горгулий (до 2 уровня)
- 1 Ужасающая внешность
- 1 Безобразие
- 2 Полет
- 2 Ритуалы Горгулий (3-4 уровни)
- 2 Обостренные чувства
- 2 Когти
- 2 Дополнительные руки
- 2 Громадные размеры
- 3 Ужас
- 3 Становление

Полет

Все Горгульи – кроме тех, чью внешность оставили той же, что у обычного каинита – получают крылья при Становлении или создании. Для самых новых (молодых?) из этих созданий крылья выполняют лишь декоративную функцию, они не дают возможность летать. И используются они для показухи или для боя (сильная Горгулья может нанести урон и крылом с разрешения Рассказчика). Но эти крылья не помогут даже как следует спланировать вниз.

Как бы то ни было, большинство Горгулий могут летать. Они должны взять точки в Полете, как это указано выше. Уровни Полета описаны ниже.

Дополнительные уровни Полета дают возможность увеличить скорость до 15 миль в час (40 ярдов за раунд) и грузоподъемность на 100 фунтов, хотя и в рамках, задаваемых Силой персонажа. Полет не может превышать планки, заданной поколением Горгульи.

Уровень Эффект

- Планирование; Горгулья может упасть с почти любой высоты без ущерба для себя. На полет очень сильно влияет ветер, а Уклонение во время полета падает на 3 кубика. Персонаж может двигаться со скоростью 15 миль в час (40 ярдов в раунд) независимо от дистанции. Груз более чем в 20 футов заставит Горгулью упасть.

- Горгулья может летать с бегущей (или падающей) помехой и поднимать больше 20 фунтов без опасности для себя. Она может передвигаться со скоростью 30 миль в час (80 ярдов в раунд), но не слишком маневренна. Для любого маневра требуется бросок Ловкость+Атлетика (сложность 8), а количество кубиков на Уклонение уменьшается на 2.

- Горгулья может свободно взлетать, если без груза, и поднимать 50 фунтов (если позволяет Сила). Она может передвигаться со скоростью 45 миль в час (120 ярдов в раунд), ее маневренность улучшается (сложность бросков Атлетики для маневрирования уменьшается до 5), а запас кубиков на Уклонение остается полным.

- Горгулья может поднимать до 100 фунтов, но все еще нуждается в разбеге, если несет больше 50 фунтов. Она может передвигаться со скоростью 60 миль в час (160 ярдов в раунд), и может маневрировать так же свободно, как

на земле. Запас кубиков на Уклонение остается полным.

..... Персонаж может поднимать до 200 фунтов и взмыть в воздух с места с половинным от максимума грузом. Она может передвигаться со скоростью 75 миль в час (200 ярдов в раунд). Запас кубиков на Уклонение остается полным.

Тауматургические ритуалы Горгулий

Несколько ритуалов используют Тремер для создания и усиления своих слуг-Горгулий. Эффекты ритуалов Рассказчик может определять сам в зависимости от нужд игры. Также Рассказчику следует помнить, что ресурсы Тремер не бесконечны – каждый ритуал требует крови, времени и денег. Даже те редкие Тремер вне Цеориса, у которых есть необходимые знания, нечасто обладают нужными возможностями. Кроме того, далеко не все Тремер будут чересчур усиливать своих слуг. Если не указано иного, эффект ритуала действует постоянно. Они могут использоваться только для Горгулий – в равной степени на гуманоидных и звероподобных. Те Горгульи, которые взяли ритуалы при создании (или получили во время игры), используют их, как Дисциплины, в соответствии с описанием. В книге "Дом Тремер" описано больше ритуалов Горгулий и даны более подробные описания создания этих существ в стенах Цеориса. Рассказчики, интересующиеся Тремер и их слугами, могут заглянуть в эту книгу.

Легкость пера (1 уровень) – Feather-Stone

Одна из проблем, которая периодически встает перед массивными Горгульями, планирующими на крепости Цимисхов – их вес. Под весом приземляющейся Горгульи деревянный пол может провалиться при неаккуратном приземлении, а значит, Горгульи становятся менее эффективны. Этот ритуал позволяет Горгулье стать легче, чем положено, исходя из веса камня, из которого она состоит. Для проведения ритуала Тремер требуется взять небольшой кусок мягкого, хрупкого или легкого камня (тальк, пемза и т.п.) и облить небольшим количеством вите. Горгулья должна сломать камень в руке. После этого слуга может пользоваться эффектом от ритуала по своему желанию.

Система: Тратится один пункт крови и делается бросок Силы Воли. Если он успешен, то Горгулья получает все нужные эффекты, если игрок успешно бросит Выносливость+Атлетика (сложность 6). При успехе Горгулья может стать легче, чем по умолчанию, но при этом не теряет физических качеств. Сложность бросков для полета при этом ритуале снижается на 2.

Знание Зверя (2 уровень) – Know the Unnatural Beast

Горгульи являются смесью Гангрел, Цимисхов и Носферату – тех, которые могут контролировать или становиться зверем. Когда Горгульи еще не делались особо

проницательными, Тремер проводили этот ритуал, чтобы дать им возможность с первого взгляда определить, настоящий это зверь или замаскированный каинит. Ритуал короткий, но довольно хлопотный. Для его проведения нужно немного крови животного и каинита или другого анатурала, способного становиться животным (например, Люпина). Каждый вид крови должен быть смешан с определенным набором трав, а затем скормлен Горгулье, которая опосля этого сможет чують разницу между настоящим и фальшивым животным.

Система: Тремер, как обычно, должен сначала успешно провести ритуал. Затем Горгулья делает бросок Восприятие+Выживание, чтобы увидеть, настоящее это животное или просто маска для чего-то иного. Для определения обычного животного сложность 5, для анатурала сложность возрастает до 6 (каинит после Превращения, Форма Зверя), 7 (Анимализм, Оседлать разум зверя), 8 (Люпины), 9 (гули-животные).

Кожа Хамелеона (2 уровень) – Skin of the Chameleon

Тремер часто используют Горгулий для охраны их убежищ или других ценных помещений. Слуги находятся снаружи, чтобы заметить непрошенных гостей и, по возможности, напасть на них из засады. Для этого Вирстания и другие мастера создания Горгулий придумали этот ритуал, который позволяет Горгульям приобретать внешний вид, цвет и текстуру, как у окружающих объектов. Например, если Горгулья стоит рядом с домом, то ее руки, торс и голова станут такого же цвета, как стены здания, а ноги могут больше походить на траву или придорожные камни. Мимикрия занимает 3 секунды. Для проведения ритуала Тремер нужно достать пигменты нескольких редких и дорогих материалов. Колдун смешивает их с собственной кровью, а затем рисуют на еле Горгульи мистические узоры. Некоторые Тремер надежно фиксируют Горгулью, чтобы та не смогла двинуться, другие используют этот ритуал для проверки лояльности и воли Горгульи, и некоторых слуг они уничтожали, если те не справлялись. Ритуал занимает 30 минут, большая часть времени уходит именно на рисование.

Система: Ритуал может быть проведен только над Горгульей 11 поколения и ниже. Тратится один пункт крови, в котором замешиваются пигменты, и делает бросок Интеллект+Экспрессия (сложность 7). Нужен только один успех. Когда ритуал завершен, Горгулья тратит один пункт крови на слияние с местностью. Она получает +5 кубиков к броскам Скрытности, пока персонаж находится более или менее на одном месте

Защитник Убежища (3 уровень) – Defender of the Heaven

Цимисхи и их союзники атаковали Тремер с пугающей регулярностью. Некоторые нападения производились "в лоб", для других использовались различные уловки, в том числе и такая. Чтобы воспользоваться моментом, когда хозяев нет дома. Горгулья, прошедшая ритуал Защитник Убежища, получает инстинктивное знание местоположения любого в убежище его хозяина. Таким образом, они могут координировать действия защитников убежища, чтобы устроить засаду или ловушку для противников. Также Горгульи могут отсечь, если обратят внимание воров и других преступников. Для проведения ритуала Тремер должен подготовиться брусок глины, украшенный рунами и знаков. Горгулья должна раскрошить этот брусок в руках. Приготовление бруска занимает час.

Система: Ритуал может быть проведен только над Горгульей 10 поколения и ниже.

Требуется потратить пункт Силы Воли и обычный бросок на удачное прохождение. Затем Горгулья в течение одного раунда концентрируется (а игрок тратит пункт Силы Воли), чтобы вратить себя в здание. После чего игрок может совершать рефлексивное действие (бросок Восприятие+Оккультизм, сложность 7), чтобы Горгулья могла почувствовать всех, кто находится в здании, пока она сама в нем находится. Один успех в броске означает, что Горгулья почувствовала количество посторонних с погрешностью в два раза в обе стороны (то есть, если на самом деле пришло 10 человек, Рассказчик говорит, любое число от 5 до 20). Также она чувствует только место, где их больше всего. Два или более успехов дают понять местоположение каждого по отдельности (если он не скрывает своего местонахождения магическим путем – с помощью Затемнение или Тауматургии). В любом случае, Горгулья не может точно идентифицировать, кто именно находится в убежище. Если Горгулья покидает здание, то она теряет и возможность отслеживать приходящих. Обязательно должен быть физический контакт со зданием.

Ритуал Магического Щита (3 уровень) – Rite of Sorcerous Shield

Горгульи как защитники Тремер часто подвергаются магическим атакам со стороны чародеев из других кланов. Тремер не слишком хорошо понимают, как действует такая магия – кроме того, что действует не так, как Тауматургия – но с помощью этого ритуала они могут защитить своих слуг от большинства самых опасных проявлений этой магии. Ритуал окутывает сущность Горгульи покровом герметической магии Крови, подобным тому, что используют они сами против смертных магов. **Система:** Один Тремер может держать под Магическим Щитом только одну Горгулью. Проведение ритуала занимает час. На Горгулью надевается серебряный ошейник или браслет. Как и другие ритуалы в этом разделе, Магический щит можно применить только к Горгулье. Если он успешен, то Горгулья защищена от не-тремерской магии (Колдовства Цимисхов, Чародейства Ассамитов и Сеттитов, магии смертных) на один месяц. Персонаж получает два кубика ко всем броскам защиты от такой магии. Ритуал не защитит Горгулью от побочных эффектов враждебной магии – то есть, если файрбол подожжет что-то, то ритуал не спасет горгулью от этого пожара, хотя от самого файрбола вполне.

Когда действие ритуала заканчивается, используемый ошейник или браслет растворяются в едком тумане. Даже если ошейник снят и наденут на другого, действие ритуала на этого другого не перейдет. Снятие ошейника означает, что персонаж уже не защищен, но счет дней до окончания действия ритуала не прекращается. Ошейник исчезнет через месяц в любом случае.

Объятия Земли (4 уровень) – Infusion of Earth

При длительных разведках или боевых миссиях Горгулья может оказаться на расстоянии более чем одного ночного перелета от хозяйского убежища. У сметных Горгулья с такой внешностью вряд ли спрячется. Ритуал проводится для того, чтобы обеспечить Горгулье возможность применить аналог Гангрельского Превращения. Если над Горгульей проведен этот ритуал, она может закапываться в землю, как это делают мастера Превращения. Кроме того, Горгулья может слиться со скалой или камнем. Для ритуала Тремер делает глиняный слепок с лица Горгульи. Слепок обжигается в течение одной ночи, чтобы затвердел, а потом разбивается. Колдун должен уделить

маске повышенное внимание: если она треснет или расколется при сушке, то ритуал будет провален, и потребуется еще одна ночь.

Система: Ритуал действует только на Горгулий 9 поколения и ниже и требует больше 10 успехов в расширенном броске Силы Воли (сложность 7), броски делаются раз в час. Неудача означает отсутствие успеха и растягивание ритуала еще на час. Провал ведет к трещинам в маске и переносу ритуала на другую ночь.

Если ритуал успешен, Горгулья может растворяться в земле, скале или камне, потратив пункт крови. В остальном ритуал соответствует 3 уровню Превращение Слияние с Землей (Interred in the Earth).

Превращение Кожы в Камень (5 уровень) – Transform the Skin to Stone

Ритуал повышает сопротивляемость Горгульи почти к любому виду урона. Поглощаются повреждения от тупых предметов, колюще-режущего оружия, зубов и когтей каинитов и даже огня. Дополнительной защиты от солнца ритуал не дает (для нужного эффекта см. ниже Дар Неподвижной Формы - Gift of Immobile Form).

Для проведения ритуала Тремер нужно запасти много витэ Гангрелов: не менее трех экземпляров, ни один из которых не является другому сиром. Витэ должно быть разлит в специальные глиняные бутылки еще до начала ритуала. Во время одного витэ смешивается в зачарованном котле, где медленно кипит в течение трех суток.

Заклинания на котле сохраняют витэ от свертывания, выпаривания, выкипания. Хотя от мучимых жаждой каинитов и солнца котел не спасет. По окончании срока Горгулья должна выпить весь котел в течение минуты. Если ритуал успешен, Горгулья становится неуязвимой для урона, как описано ниже.

Система: Ритуал действует только на Горгулий 8 поколения и ниже. Тремер тратит пункт Силы Воли и делает обычный бросок. Крови Гангрелов необходимо минимум 10 пунктов. Если бросок ритуала провален, Горгулья теряет один пункт Выносливости (который можно получить обратно за очки опыта).

Если все в порядке, Горгулья получает один пункт брони (без связанным штрафом к Ловкости). Кроме того, убирается один пункт штрафа за ранение на всех уровнях здоровья. В дополнение Горгулья получает половинный обычный урон от огня. Тело Горгульи становится каменным, и потому она теряет часть тактильных ощущений (теряет один кубик в бросках на Восприятие, если оно связано с прикосновениями).

Сердце Камня (6 уровень) – Heart of Stone

Враги Тремер быстро изучили, что Горгульи уязвимы для обычных каинитских нападений: огня солнца и кола в сердце. Превращение Кожы в Камень защищает от огня, Дар Неподвижной Формы (ниже) – средство против солнца. Сердце Камня защищает Горгулью от кола.

Проведение этого ритуала - задача надолго. В течение семи ночей Тремер кормит Горгулью большим количеством витэ. Затем Горгулью обездвиживают, вскрывают ей грудную клетку и магическим путем вынимают сердце. Тремер закликает сердце (этот «ритуал внутри ритуала» занимает две ночи), а затем возвращает в тело Горгульи, проткнув колом. Затем кол вынимается, и Горгулья залечивает раненый торс.

Система: Ритуал действует только на Горгулий 7 поколения и ниже. Сам по себе ритуал

требует сбора материалов, указанных выше, обычного пункта Силы воли и обычного же броска Силы Воли. По окончании Горгулья получает следующие бонусы: Весь урон, наносимый Горгулье с помощью втыкательства в нее чего-нибудь (копьев, коротких клинков, копьев и т.п.) уменьшается вдвое. Чтобы проткнуть Горгулью, требуется, чтобы Сила+Могущество в сумме были равны минимум 7. Обычный бросок возможен, только если у нападающего Сила 7 и выше, и ограничение на урон сохраняется.

Дар Неподвижной Формы (6 уровень) - Gift of Immobile Form

Одно из лучших достижений Вирстании, Дар Неподвижной Формы попирает само Проклятие Каина. После этого ритуала Горгулья может поглощать урон от солнечного света, покуда сохраняет неподвижность. Вирстания сама с трудом может подвести теоретический базис под этот ритуал. Некоторые оккультисты Тремер верят, что это благодаря дальности Горгулий от Каина: Горгульи – создания Тремер, а сам клан стал вампирским благодаря магическому ритуалу, а не Становлению. Так что некоторые особо сильные Горгульи могут наплевать даже на божественное проклятие. Сам по себе ритуал прост, но очень опасен для Горгульи. Тремер чертит с помощью витэ круг диаметром несколько дюймов вокруг макушки Горгульи. После этого Горгулья может противиться солнцу в течение часа, пока он абсолютно неподвижен. Когда ритуал закончен, Горгулья должна закалить витэ, простояв на час на солнце. Если она шевельнется, то тут же вспыхнет и погибнет. Если это случилось, ритуал провален. Если же она неподвижна, ритуал успешен, и мистическая энергия начерченного витэ круга позволяет ей поглощать урон от солнечного света, пока она неподвижна.

Система: Ритуал действует только на Горгулий 7 поколения и ниже. В отличие от других высокоуровневых ритуалов, этот требует минимума приготовлений от Тремер. Ритуал требует от Тремер траты пункта Силы Воли, пункта крови и обычного броска Силы Воли. При неудаче Тремер знает, если ритуал провален, и может остановить Горгулью заранее. Но при провале он уверен, что все в порядке, и ошибка выясняется, только когда слуга Тремер выходит на солнце. Цена ошибки в проведении Дара Неподвижной Формы очень высока (хотя бы для Горгульи).

Чтобы сохранять полную неподвижность, игрок делает бросок Выносливость+Атлетика (сложность 6). Большой период требует бросков Силы Воли (сложность 8 для периода в 10 минут и 9 – для более продолжительного отрезка времени). Для любого из этих бросков необходим хотя бы один успех. Чтобы повернуться на 45 градусов, требуется 2-3 успеха. И так далее. На первой минуте неподвижности Рассказчик может назначить бросок Атлетики, а если Горгулья намерена простоять так весь день, то Силы Воли. Если в течение дня персонаж получает урон от солнечного света, то уже не может использовать Дар Неподвижной Формы до конца дня. Как бы то ни было, если она поглотит весь урон, игрок может сделать бросок Выносливость+Атлетика, чтобы персонаж снова стал неподвижен. Ритуал защищает Горгулью от Ротшрека, пока та стоит смирно. Если она двигается, и получен урон от солнца, Ротшрек может наступить в тех же случаях, что и с другими вампирами.



Демонизм

Розамунда скользила по деревне, словно призрак – если бы призраки одевались в парчу и кружева. Это были не более чем последствия суаре у Принца, так что когда сломалось колесо кареты, Розмунда подобрала юбки и пошла пешком. Ей почудилось, что она уже видит огни города, когда услышала из рощи неподалеку предсмертный крик животного. Любопытство победило. Прокравшись в своем совершенно неподходящем для этого одеянии среди стволов деревьев, Розамунда замерла, увидев кошмарную сцену. Одетые в черное культисты окружили остывающее тело молодой девушки. Держащий нож поднял глаза и сказал что-то на мягком языке, которого Розамунда не понимала. На мгновение Розамунда замерла, завороченная красотой голоса, разливавшегося в тишине ночи. Затем ужас вернулся, и запах крови, и знакомые лица под капюшонами... Она бежала, не в силах поверить в увиденное. Она не помнила, сколько времени ей понадобилось, чтобы прийти в себя. Любимое платье было разорвано, туфли где-то потеряны. Она смотрела в небо и могла думать только об одном: «Бог мой, должен ли Дьявол иметь такой красивый голос?»

Демонизм – темная и зловещая Дисциплина, которую практикуют только наиболее одиозные каиниты. Лучше всего ее знают Баали, получившие знания от безымянных предков линии крови. Она помогает им в их изощренных миссиях, искажая и искушая каинитов и смертных на служение темным силам.

Хотя Демонизм одинаково действует и на смертных, и на каинитов, Ваали концентрируют усилия больше на душах смертных. С их точки зрения души каинитов не интересуют темных хозяев – или же попросту отсутствуют. Среди Ваали по этому вопросу существуют некоторые разногласия. Разумеется, если возникнет таковая нужда, Ваали применяют Демонизм на каинитах, но когда каинит поглощен темными желаниями и нечистым голодом, средний Ваали тратит меньше времени на «окучивание» его души. Ваали используют опыт Демонизма в своей нечестивой мечте; или для служения Сатане,

мистическом хтоническому существу, или манихейского[1] исчадия тьмы, но когда он тратит кровь или Волю для использования Дисциплины, он делает шаг к силе своего темного хозяина. Это может быть ощущение холода или пустоты, боли при выходе на свет. Этот опыт редко бывает приятным, хотя Ваали может испытывать блаженство от самого факта служения своему господину.

• *Ощущение Греха (Sense the Sin)*

Система сильно отличается от «современной» (прим. переводчика)

Благочестивые христиане должны признать, что все не без греха и каждый хоть раз оступался. Кто лучше самых отъявленных грешников знает, какими путями дьявол сбивает души с пути истинного? Ваали используют эту способность, чтобы выявить врожденную слабость или последние грехопадения жертвы. Реже Ваали таким образом выявляют слабость жертвы, ничего не совершая с ее душой – в надежде выявить постоянные охотничьи угодья или убежище. Ваали видят в этих моментах темного прозрения дар своих нечестивых богов. Молодой Ваали не почерпнет из этого украденного знания ничего, кроме опыта. Более опытные представители линии крови могут использовать знания и грехах жертвы для других умений Демонизма.

Использование Ощущения Греха не требует взгляда в глаза, однако Ваали должен внимательно изучать объект (сверля «дьявольским взглядом»). Окружающие или сам объект могут это заметить и обидеться за столь пристальное внимание.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Эмпатия против сложности Самоконтроль/Инстинкты жертвы+4. Успех говорит о том, что Ваали увидел слабость жертвы. Рассказчик сам решает, насколько глубоко и подробно стоит раскрывать эту информацию. Ориентировочно один успех может показать Добродетель с самым низким значением, слабую Силу Воли или действия цели против своей Дороги. Два успеха выдают более тщательно скрываемые тайны или привычные пути. Три и более успехов могут раскрыть природу Психоза, формирующие и калечащие моменты из прошлого цели или расположение убежища.

Ваали может изучить с помощью этой способности более одной слабости, если Рассказчик решит, что успехов достаточно. Но как бы то ни было, за раунд получается информация только об одной слабости, каждый новый секрет требует нового раунда сосредоточенности, но не дополнительного броска. На одну жертву можно применять Ощущение Греха только один раз за ночь независимо от успешности. Повторное использование может сопровождаться повышением сложности на усмотрение Рассказчика.

•• *Страх перед Пустотой (Fear of the Void)*

Система по сути не отличается от «современной» (прим. переводчика)

Любое существо боится неизвестного. Думающие существа еще больше подвержены страху перед неизведанным. Используя Страх перед Пустотой, вампир проецирует этот страх с помощью голоса, открывая для своих врагов то, что лежит Позади нее – и эта сила может заставить сердце сжиматься от ужаса. Язычники и грешники – даже иные Ваали – не защищены от этого ужаса. Это природная реакция, которую даже закоренелый грешник не может вырвать из своего сердца.

Вампир при использовании Страха перед Пустотой должен говорить, но не обязательно на понятном жертве языке. Слова и синтаксис не имеют значения, достаточно звуков голоса.

Система: Для начала Ваали должен успешно применить Ощущение Греха (см. выше) на протяжении той же сцены, чтобы понять, как будет удобнее управлять страхом жертвы. Затем игрок делает бросок Сообразительность+Запугивание со сложностью Смелость жертвы+4. Смертные не могут делать броска на сопротивление. Большинство анатуралов могут, но они находятся под давлением очень сильных эмоций, так что феи и некоторые призраки могут по решению Рассказчика и «пролететь». Если жертва может сопротивляться, то делает бросок Смелости со сложностью, равной Силе Воли Ваали. Один превосходящий успех Ваали ввергает жертву в панику и дает штраф в два кубика на все броски. Два таких успеха повергают вампира в Ротшрек. Другие жертвы улепетывают в невменяемом состоянии. Все эффекты продолжаются сцену. Этот метод запугивания можно применять разом на нескольких жертвах, при условии, что Ваали всех изучит с помощью Ощущения Греха.

●●● Сущность Ада (Essence of the Netherworld)

Современный аналог – Пожар/Conflagration. (прим. переводчика)
То, что лежит по ту сторону нашего мира, враждебно сущему по своей природе. Силой своей воли Ваали может создать связь между мирами и привести в Божий мир часть той тьмы, что лежит за гранью света. Результаты всегда разрушительны: дерево рассыпается в прах, металл перекручивает до неузнаваемости, плоть – живая или мертвая – плавится. Наиболее частое проявление этой силы – шар черного пламени, который, как положено, пахнет серой, но доступны и другие формы. Выжившие рассказывают о полчищах насекомых, ударах молний кислотных цветов и других проявлениях силы. Скорее всего, более впечатляющие вариации было потом некому описывать. Те, кому не посчастливилось столкнуться с Ваали, рассказывают об очень различных проявлениях канала между мирами. Система: Игрок тратит пункт крови на создание снаряда, который имеет в запасе один кубик агgravированного урона. Вампир может прежде вложить больше крови на усиление атаки (например, Ваали 10-го поколения может потратить четыре раунда и создать снаряд, который обладает четырьмя кубиками агgravированного урона). Чтобы достать цель, игрок делает бросок Ловкость+Оккультизм (сложность зависит от поражаемого расстояния при максимальном в 15 ярдов). Цель может нормально уворачиваться. Единожды запущенный, снаряд рассыпается через раунд. Урон агgravированный и может быть поглощен только Стойкостью. Каиниты, столкнувшиеся со снарядом, должны сделать бросок на Ротшрек как в случае с огнем того же размера. Своеобразные проявления Сущности ада, такие как насекомые, заставляют делать проверку на Ротшрек только если каинит получил урон (сложность броска будет 8). Здания, транспорт и тому подобное, оказавшееся на пути снаряда, оказываются сильно повреждены. Конкретика зависит от Рассказчика.

●●● Психомехия (Psychomachia)

Система по сути не отличается от «современной» (прим. переводчика)
Студенты изучают «Психомехию» Пруденция[2], тратят бесчисленные часы, комментируя средневековую поэму о борьбе между пороками и добродетелями. Ваали тоже изучают, но отнюдь не в аллегорическом смысле. Когда Ваали вытягивает из жертвы ее самые страшные падения, он может вдохнуть в дух нее демона, превращая жертву в невольного героя в кошмарной игре.

Система: Ваали должен сначала успешно применить Ощущение Греха (см. выше) в течение той же сцены, а затем еще раунд концентрироваться. Цель должна сделать бросок Добродетели с наиболее низким значением (сложность равна Силе Воли Ваали). Даже один успех защищает от психической атаки, но Ваали может пытаться продолжить следующим раундом. Неудача в броске ставит жертву перед лицом ее худшего порока (гордыня, алчность, чревоугодие, гнев, похоть, зависть, лень – классическая семерка, но возможны и иные пороки). Порок обычно проявляется как фигура из прошлого жертвы – жестокие родители, насмешливый любовник, заклятый враг или (для вампиров) внутренний Зверь. Духовный противник виден только самой жертве, но для нее он вполне

материален и болезненно реален. Также наружу могут вылезти некоторые Психозы жертвы. Провал броска Добродетели указывает на то, что жертва повержена: она впадает в Безумие (если может) или полностью отдается пороку и Психозам. Воображаемый противник – мастерский персонаж, который может быть расписан подробно, или обладать аналогами Черт, или быть немного слабее жертвы – хотя персонажи, чьи грехи намного превосходят добродетели, заслуживают более сильного противника. (Рассказчику на заметку: если вы хотите использовать Ваали такой силы, то стоит заранее расписать противников для игроков заранее. Если в игре есть Ваали, то стоит это сделать для всех персонажей истории.) Жертва Психомеханики должна победить свою темную половину, хотя и не обязательно в прямом бою. Она должна превзойти или изгнать свое альтер эго, но победа не дается легко – темная половина знает все обычные приемы и методики жертвы. Если жертва попытается тем или иным способом напасть на Ваали, темный двойник нападет на нее. Все ранения, которые получает жертва, иллюзорны (смерть заменяется кататоническим ступором или торпором) и исчезают после поражения противника или же если Ваали прекращает концентрироваться на атаке.

●●●●●Проклятие (Curse)

Современный аналог – Осуждение/Condemnation. (прим. переводчика) Темные хозяева Детей Ваала не упускают ни единого шанса расширить свое влияние в мире. Когда их возлюбленные слуги призывают проклятия на головы своих врагов, Лорды с Той Стороны всегда слышат – и почти всегда откликаются на воззвания к Аду. Ритуала или жертвоприношения не требуется. Когда Ваали достигает такого уровня веры и верности, его крови достаточно, чтобы хозяин счел это достаточным. Природа проклятия зависит исключительно от степени извращенности воображения вампира и может варьироваться от простой слепоты или отсохших конечностей до более изощренных махинаций с союзниками жертвы. Сила проклятия зависит от степени благосклонности хозяина Ваали. К счастью для каинитов и смертных, наиболее сильные проклятия редко длятся долго.

Система: Игрок делает бросок Интеллект+Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы). Успешность указывает на продолжительность и силу проклятия (успехи распределяются согласно таблице ниже).

1 успех	Неделя	«Да покроется твой совершенное лицо волдырями и язвами».
2 успеха	Месяц	«Если ты не видишь истины, ты не увидишь вообще ничего».
3 успеха	Год	«Да будешь же ты жить в постоянном страхе, что твой защитник нападет на тебя».
4 успеха	10 лет	«Я заберу живородящую силу из твоих вен – да не сможешь ты более стать сиром».

5
успехов Навечно «Не будет тебе ни надежды, ни любви: все, что ты защищаешь, будет уничтожено».

Ваали может в любой момент снять проклятие, хотя мало кто это делал. Исправление физических и ментальных последствий проклятия возможно с помощью Изменчивости и Доминирования, но «лекарь» должен иметь столько же или более точек в Дисциплине и успехов в броске, сколько было у Ваали, наложившего проклятие. Ваали, злоупотребляющий или заигравшийся с этой силой может оказаться в опале у хозяина – проклятия не сработают или исказятся (в самом неожиданном направлении), или вампир будет заглаживать свою вину какими-то иными методами.

●●●●● ● **Адское Одевание(Hell-Born Investiture)**

Современный аналог – Слияние/Concordance. (прим. переводчика)
Те немногие Ваали, которые постигли настолько глубокие тайны Демонизма, уже не просто дети Каина. Они усыновлены существами из Пустоты, скорчившихся в коконах тьмы, и принимают облик их новых сирот. Лорды с Той Стороны не имеют человеческой формы и человеческих привычек; изменения, которые происходят с Ваали, редко бывают неуловимы или просто тайными. Рога, копыта, клешни, зловещая раскраска, крылья – эти и подобные изменения фигурируют в рассказах о конфликте между Салюбри и Ваали. Смертные (и многие каиниты) ошибочно принимают таких Ваали за «демонов». Те же, кто знает больше, знает и о том, что это несколько более худшее, чем Ад.
Система: Наиболее частые формы Ваали имеют иммунитет к огню – как к урону, так и к впечатлению. Другие подобные силы (такие как хитиновый панцирь, которые превращают летальный урон в ударный) или сочетания сил (крылья летучей мыши и ядовитые когти) остаются на совести Рассказчика. «Дары» всегда видимы и осязаемы и никогда не защищают от большинства обычных проблем каинитов – солнечного света, веры и нужды в крови. Эта Дисциплина может применяться неоднократно для накопления демонических способностей и вместе с тем искажения тела.

Примеры изменений

Игнорирование иссушающего пламени (Ignore the Searing Flames): вампир получает иммунитет к огню любого размера. Он также не пугается огня и потому не нуждается в проверке на Ротшрек. Это изменение часто сопровождается сильным металлическим или красноватым налетом на коже вампира.

Демоническая форма (Demonic Form): Ваали получают крылья, как у летучей мыши на спине, на пальцах рук и ног отрастают когти, с которых капает яд. Крылья позволяют летать со скоростью 30 миль/час (80 ярдов за раунд). Когти наносят летальный урон, равный Сила+2.

Кровавый Рой (Blood Hive): Вампир может вытошнить трех сделанных из крови насекомых (одно рыгание за раунд). Насекомые двигаются со скоростью 20 ярдов за раунд и достигнув полнокровной жертвы могут поглощать по пункту крови за раунд. Каиниты просто теряют пункт крови, смертные к тому же уровень здоровья. Каждое

насекомое может принести Ваали пять пунктов крови, который снова их проглатывает. Насекомых можно будет выпустить и потом. Насекомых нельзя отогнать или уничтожить — урон наносит только огонь, и от него они будут улетать. Ваали с этим изменением всегда окружен насекомыми — они вьются вокруг, ползают по одежде и коже.

Хватка Щупалец (Tentacled Grasp): Руки Ваали превращаются в два толстых мускулистых щупальца с присосками или же множество более тонких щупалец из торса. Эти щупальца очень сильны (Сила Ваали+2), и Ваали может прошибать стены, не снижая скорости передвижения (по крайней мере, они достаточно сильны, чтобы удерживать собственный вес). В бою Ваали может дважды атаковать с помощью Драки без штрафа и получает дополнительные две атаки со штрафом в 1 кубик. Также в ближнем бою Ваали может использовать щупальца для нанесения урона как в клинче, но цель может только уклоняться без возможности нанести ударить Ваали.



[1] Манихейство (кит. Маницзяо 摩尼教) — составленное из вавилонско-халдейских, иудейских, христианских, иранских (зороастризм) гностических представлений синкретическое религиозное учение перса Мани, или Манеса (род. 14 апреля 216, Мардину, Селевкия-Ктесифон, Вавилония — ум. 273 или 276, Гундишапур, Вавилония: убит по требованию священников — последователей Заратустры — брошенным в него камнем) периода поздней античности. Наряду с зороастризмом и митраизмом манихейство было одной из самых влиятельных иранских религий. Учение Мани — это дуалистическое учение о борьбе света и тьмы, добра и зла. Беря свои истоки из гностицизма, оно требовало от определённого круга последователей строжайшей воздержанности, особенно в отношении питания, половой жизни, физического труда. Манихейские миряне, всегда составлявшие большую часть

верующих, соблюдали лишь часть необходимых правил, что не отвергало возможности их спасения.

[2] Поэма о борьбе Добра и Зла за душу человека, которая потом была долго и горячо любима в Средние Века проповедниками и поэтами. Прочитать можно здесь: <http://www.thelatinlibrary.com/prudentius/prud.psycho.shtml>. Есть ли перевод - не знаю, не найдено.

Путь Смерти (Mortis Path)

Как описано в Dark Ages: Vampire, клан Каппадокийцев обладают выдающимся знанием процесса умирания. Ламии, побочная линия крови Каппадокийцев, наследуют некоторую часть этих знаний и сил, которые они объединили в Дисциплину Мортис (см. Dark Ages: Vampire). Путь Темной Матери должен быть для Ламии главным.

Путь Четырех Жидкостей (Path of the Four Humors)[1]

Анхенацен остановился в дверях, бездыханное тело его гуля, подвешенного на самодельной виселице, бросало тень на его лицо. Анхенацен почувствовал укол скорби – он хорошо обходился с Кристофом, что же могло заставить молодого мужчину совершить такой поступок? Шагнув в комнату, Сеттит заметил струйку черного дыма возле окна.

Мягкая рука, легшая на плечо, напугала его. «Эндрю, - произнес мягкий женский голос, слегка вибрирующий, певучий, - нам более не нужны твои изделия. Ивонна из клана Каппадокийцев теперь владеет этим городом, и Искусителям не место здесь. Твоя карета ждет».

Анхенацен не спорил и ушел, потупив взор. Все же, что за сила заставила молодого полного сил мужчину покончить с собой?

Благодаря связи Ламий с Лилит и близости к смерти через близость к клану Каппадокийцев, Горгоны обладают некоторыми секретами, которые недоступны для большинства Каппадокийцев. Согласно легендам, этот Путь был создан мистическим трио Ламий: неонатка, ее сир и основательница линии крови. Резонанс темного женского начала позволил им открыть силы смерти, основанные на четырех жидкостях, текущих во всех существах и которые пребывают в стазисе в телах каинитов. Философы их классифицируют по двум направлениям: горячая или холодная и сухая или влажная. Кровь горячая и влажная, флегма холодная и влажная, желтая желчь горячая и сухая, черная желчь горячая и влажная. Если человек болен, то это значит, что жидкости в его теле не сбалансированы, и философ или лекарь могут попытаться оный баланс восстановить. Ламии считают, что все эти жидкости находятся в немертвых телах в некоем сверхъестественном покое, и они могут использовать их, а не только кровь, как остальные каиниты.

Каппадокийцы (кроме разве что мафусаилов) не могут изучить этот Путь без консультаций со стороны Ламии, которая оный Путь знает. Невзирая на преданность Каппадокийцам, Горгоны не жаждут посвящать «старших» в свои тайны – практические старейшины Ламий чувствуют, что Путь Четырех Жидкостей может стать единственным оружием Дочерей Лилит, если Каппадокийцы их предадут.

● *Шепот для Души (Whispers to the Soul)*

С помощью этой способности Ламия может в разговоре с кем-то (смертным или каинитом) влить в него часть своей немертвой желчи. Ядовитый туман просачивается в слуховой канал жертвы и начинает нашептывать ей кошмары денно и ночью. Жертва плохо спит и в бодрствующем становится раздражительной и разбитой.

Система: Персонаж должен прошептать имя жертвы, если его знает. Жертва делает бросок Силы Воли (сложность 8). Если бросок неуспешен, то жертву мучают кошмары и она слышит голоса. Которые сводят ее с ума в течение такого количества полных дней, сколько точек у Ламии в Манипулировании. Пока продолжаются страдания, жертва теряет один кубик во всех бросках. По решению Рассказчика может быть на единицу понижена сложность бросков против Ротшрека.

●● *Поцелуй Темной Матери (Kiss of the Dark Mother)*

Поцелуй Темной Матери позволяет Ламии смешивать свое витэ с черной желчью, превращая в смертельный яд. Ламия смешивает его во рту, как слюну; витэ становится горьким и едким, даже обжигает. Смазав им зубы и губы, Ламия может наносить серьезный урон своим укусом.

Система: Игрок тратит один пункт крови; активация этой способности происходит на рефлекс, но до самого укуса. При укусе обычный аггравированный урон удваивается до подсчета поглощения. Эта способность не мешает ни пить кровь из жертвы, ни защищает от урона, связанного с потерей крови. Рот Ламии будет ядовитым, пока она либо не укусит кого-нибудь, либо не потратит раунд на очистку рта от темной крови.

●●● *Темные Жидкости (Dark Humors)*

Как сказано выше, четыре жидкости, что определяют здоровье смертного (кровь, флегма, черная и желтая желчь), находятся в неестественном стазисе в телах каинитов.

Большинство вампиров беспокоятся только о крови в форме витэ, но Ламии поняли, как можно управлять всеми четырьмя жидкостями. Используя эту способность, Ламия переходит в состояние, противоположное сути жидкости (если взять кровь, то она станет грустной и подавленной; если желтую желчь, то тихой и послушной,; если черную желчь, то оптимистичной; если флегму, то голодной и возбужденной).

Система: Игрок тратит два пункта крови. Ламия выбирает, какую из жидкостей извергнет. Жидкость может просто выделиться через поры – в этом случае сработает прикосновение к коже жертвы – или сработать как яд, будучи подмешана в напиток или витэ. Для поглощения жертва должна сделать бросок Выносливости (сложность 8). Эффекты на отыгрыш, как описано ниже, не дают модификаторов к броскам.

Флегма: Цель становится вялой; в течение сцены идут штрафы на 2 ко всем броскам.

Кровь (витэ): Кровь жертвы при ранениях идет обильнее, и все летальные и аггравированные повреждения снимаются дополнительный уровень здоровья на следующем ходу после, собственно, нанесения удара. Вите, переданное при

использовании этой способности, не делает смертного гулем и не создает Уз Крови.

Черная Желчь: У цели отнимается столько уровней здоровья, каково значение Выносливости Ламии. Урон является летальным и может быть поглощен (если у жертвы вообще есть способность такое поглощать), но вот броня не поможет.

Желтая желчь: Жертва впадает в меланхолию и декаданс. Она не может использовать Силу Воли в течение сцены, и сложность всех бросков Силы Воли увеличивается на 2.

●●●● *Могильная Хватка (Clutching the Shroud)*

По мнению философов, кровь как одна из четырех жидкостей влажная и горячая. Кровь из холодного тела умирает, переходя в холодный вариант. Это превращение живущего в мертвое обладает огромной силой. Ламии знают, как использовать холодную кровь и превратить себя в нечто, являющееся не просто вампиром. Для старейшин Ламий быть ожившим трупом – не просто слова. Они становятся холодными и отстраненными, как овладевший ими дух Смерти, и Ламии приходится прилагать усилия, чтобы обратить внимание на физический мир.

Система: Персонаж должен сначала выпить, потом потратить 5 пунктов крови из холодного трупа (умершего 24 и более часов назад, но не более 3 дней). На переваривание уйдет как минимум два раунда, и способность не будет активирована, пока персонаж не потратил их все. Например, если персонаж 12-го Поколения, то ему потребуется минимум семь раундов на активацию (два на поглощение и пять на траты). С момента активации и до конца сцены Ламия получает несколько преимуществ. Во-первых, она получает два дополнительных кубика на поглощение любого вида урона, даже если у персонажа нет Стойкости. Во-вторых, она начинает мистическим образом чувствовать, насколько все находящиеся в зоне чувствительности близки к смерти – здоровы они или нет, страдают ли от старости, а может, они немертвые, гули или смертные. Наконец, бросок Восприятие+Оккультизм позволяет ей смотреть в Земли Мертвых (см. Dark Ages: Vampire, глава 8) и свободно разговаривать с призраками. Сложность броска зависит от концентрации смерти в этом месте. На кладбище – 5, в уютном доме 7. В любом случае эта способность делает Ламию более чувствительной к эффектам сил призраков, так что она должна быть осторожна.

●●●●● *Черное Дыхание (Black Breath)*

Мастера Пути Темной Матери могут заставить служить немертвую черную желчь, которая отравляет их существование. Она наполняет ею легкие и выпускает в виде черного тумана, окутывающего все вокруг. Ламия испытывает просветление и радость, поскольку только что выпустила самую депрессивную часть своей натуры в мир. Зато те, кто попал в туман, становятся вялыми и теряют надежду.

Система: Игрок тратит пункт Силы воли и один пункт крови, а потом делает бросок Выносливость+Атлетика (сложность 7). Черное Дыхание позволяет персонажу выпустить изо рта темное облако тумана, диаметр распространения которого равен пяти ярдам за каждый успех. Попавший в туман может сделать бросок Ловкость+Уклонение, чтобы увернуться, если это возможно. В ином случае они впадают в депрессию вплоть до мысли о суициде. Те, кто не могут покинуть зону действия тумана, должны немедленно сделать бросок Силы Воли (сложность 8 для смертных, 7 для анатуралов) и набрать

больше успехов, чем Ламия. Смертные (включая гулей, люпинов и магов), которых постигла неудача в броске, пытаются покончить с собой в следующем раунде. Они не пытаются это сделать с помощью ожидания удара молнии или задержки дыхания, а используют наиболее эффективные методы. Если им не дать самоубиться, они попробуют еще раз при ближайшей возможности. Эти порывы длятся в течение сцены, и Рассказчик может их продлить еще на целый день или как решит. При успешном броске Силы Воли жертву (смертного или каинита) очаровывают виды смерти, и она теряет два кубика ко всем броскам до конца сцены.

Каиниты, сделавшие неудачный бросок Силы воли, не склонны к самоубийству.

Поскольку они уже мертвы, немертвая жидкость не имеет над ними такой власти. Вампир впадает в торпор. Продолжительность торпора зависит от уровня Дороги вампира как в случае летальных повреждений.



[1]Четыре жидкости, текущие в человеке – желтая желчь, черная желчь, флегма и кровь. По среднвековой версии они определяли темперамент человека и послужили названиями для современных темпераментов. Огам (Ogham)

«Нет, - сказал лорд Юрген бедно одетой измазанной кровью женщине, - я не подтверждаю твое верховное владение этой опушкой. Я нахожу твое странное существование и привычки отвратительными и утомительными». Он положил ладонь на рукоять своего меча и посмотрел на нее жестким взглядом. «Отойди и дай мне пройти».

Женщина не шевельнулась. «В этих местах, - сказала она, и ее голос был подобен шелесту листвы, - духи и земля принадлежат мне». И будто бы в ответ трава под ногами Юргена свернулась и развернулась, как будто пульс у скота. «Уходи в свой домен, Полководец. Я говорю от лица этой земли».

Дисциплина Огам распространена только среди представителей линии крови Лианнан. Они не хотят (по утверждению некоторых – не могут) поделиться этими знаниями с другими. Как указано в описании линии крови, все Лианнан содержат в себе часть темного, ревнивого и могущественного лесного духа. Огам позволяет им обращаться к силе этого духа и через то общаться с духами того же типа. Несмотря на то, что дух в Лианнан слаб и становится все слабее, Огам продолжает работать. Силы вампирской крови достаточно, чтобы компенсировать затухание того существа, что их поддерживает. Все методы использования Огама сугубо индивидуальны и зависят от конкретного Лианнана. При каждом использовании Дисциплины Лианнан давит на духа, который связан его душой и Зверем, и потому Лианнан стараются не злоупотреблять Огамом. Огам – весьма ограниченная форма магии крови: она не настолько гибкая и сильная, как Тауматургия Тремер и чародейства других кланов, но благодаря связи Лианнана с его территорией она становится более разрушительной. Огам сильнее всего на территории Лианнана. При использовании Огама далее, чем в пяти милях от оной территории сложность увеличивается на один, поскольку дух Лианнана вступает в конфликт с местными духами.

● **Освящение Рощи (Consecrate the Grove)**

Лианнан может с помощью этой способности силой крови пробудить духов природы на своей территории; они будут действовать по его велению против всех незваных гостей. Корни опутывают ноги, трава обвивает ноги, деревья внезапно оказываются на пути и так далее. Обычно Лианнан надрезает себе запястье и кружится против часовой стрелки или прокалывают ладонь и движутся по спирали (тоже против часовой стрелки) через места, духов которых хотят пробудить.

Система: Игрок тратит от одного до трех пунктов крови. Персонаж должен совершить процесс описанный выше. Один пункт крови покрывает землю в радиусе 5 футов, два пункта – 10 футов, три пункта – 20 футов. На ритуал требуется раунд за трату пункта крови. Когда кровь будет разбрызгана, игрок делает бросок Выносливость+Выживание (сложность 6). Если в броске будет набран хотя бы один успех, духи заполняют собой растения. Враги в радиусе действия Дисциплины получают штраф в 2 кубика ко всем броскам на разрушение и физические действия. Вдобавок игрок должен сделать бросок Выносливость+Уклонение, чтобы избежать тупого урона на три кубика от местной флоры (если она на таковой способна; деревья и ветки могут, а вот трава вряд ли).

Действие Дисциплины продолжается до конца сцены.

●● Кровавая Вайда (*Crimson Woad*)[1]

Лианнан чертит на своем теле магические руны или текст, призывая духов войны поддержать и защитить его в бою. В таком состоянии он игнорирует большую часть ран и получает великолепный контроль над собственным разумом и духами через Зверя. Лианнан может также свирепо атаковать противника.

Система: Персонаж тратит одну сцену и один пункт крови на рисование на своем теле вайды. Затем игрок делает бросок Интеллект+Оккультизм (сложность 7). Каждый успех позволяет персонажу игнорировать один штрафной кубик, полученный за урон, а также отнимает единицу от сложности в бросках на Безумие и Ротшрек. Эта способность работает в течение одной сцены. Кроме того, если персонаж лишился более четырех уровней здоровья, магическая печать разрушается и дух покидает тело.

Лианнан также может также напасть на своих врагов, добавляя к своей атаке ярость духа. Игрок должен добавить количество кубиков, равное количеству успехов в броске выше, к кубикам урона в простом ближнем бою (такая атака возможна только изображением Кровавой Вайды).

●●● Написать Проклятие (*Inscribe the Curse*)

Лианнан с помощью витэ пишет имя своего врага на своем теле, на любом языке или такими символами, какими понравится. Когда враг сможет увидеть это имя, злые духи смогут связать имя с личностью и наложить проклятие. Проклятие начинает действовать, как только жертва увидит свое имя, запечатленное кровью.

Система: Игрок тратит три пункта крови. Лианнан должен с помощью витэ написать имя недруга на такой части тела, чтобы жертва Проклятия смогла его увидеть. Игрок выбирает из списка ниже, какое именно проклятие будет наложено. Оно начинает действовать, как только цель увидела свое имя. Он может не понимать языка, на котором написано, но если поймет, то может сделать бросок Сообразительность+Оккультизм (сложность 8) для нейтрализации проклятия.

Проклятия, описанные ниже, снимаются, когда Лианнан стирает имя или же теряет четыре или более уровней здоровья. Проклятие действует по-разному в зависимости от того, на какой части тела написано имя.

Тело: Имя написано на руках, ногах или животе. Тело жертвы становится больным и слабым (+2 к сложности всех Физических бросков и +1 ко всем штрафам за повреждения) или, если речь идет о каинитах, цель не может использовать более чем один пункт крови за ночь независимо от рода деятельности.

Разум: Имя написано на лбу. Жертва становится неовкой, поскольку разные части его разума не могут прийти к согласию. Он должен тратить один пункт Силы Воли для любого броска на Познания, использования магии или Дисциплины (не стойкости, Могущества или Стремительности). С помощью силы Воли нельзя купить успех в бросках, он требуется просто для того, чтобы его совершить.

Голос: Имя написано на горле. Жертва теряет дар речи, она может ворчать или стонать, но не может произнести ни слова.

Душа: Имя написано вниз по груди через сердце. Объект теряет волю к подавлению Зверя: сложность бросков против Безумия увеличивается на 2. Не-каинитов поглощает страх, при неудаче в броске Смелости (сложность 8) цель должна покинуть территорию Лианнана.

●●●● Луна и Солнце (*Moon and Sun*)

Нежизнью каинита управляют два небесных тела: солнце, которого нужно бояться и ненавидеть, и луна, единственный естественный источник света. Лианнан может поселить древних духов этих сущностей в собственном теле и получить от них дары: дух луны, друг вампиров, благословляет его аспектом текущей фазы, а дух солнца частично защищает вампира от своего огненного проклятия. Вервольфы, поклоняющиеся луне, впадают в ярость при виде лунного знака на каините.

Система: Игрок тратит три пункта крови. Лианнан 15 минут чертит на себе мистические знаки. Они могут быть нарисованы на любой части тела, но так, чтобы их было видно. Персонаж может нарисовать и луну, и солнце, но каждый символ требует по 15 минут и по три пункта крови. Также можно нарисовать их на добровольце.

Знак солнца защищает вампира от худших эффектов воздействия солнца и огня. Пока знак остается на теле персонажа, игрок делает бросок Выносливости (сложность 8) при уроне от огня и солнца. Если бросок успешен, урон становится летальным и игрок может поглощать его обычным способом. Этот бросок должен делаться каждый раз, когда персонаж получает урон. Знак луны добавляет 1 к сложности бросков Самоконтроля/Инстинкта при противостоянии Безумию (но не к броскам Смелости при противодействии Ротшреку). Иные эффекты знака определяются текущей фазой луны: Новолуние: Добавляется один кубик к Ловкости и Скрытности. Одна четверть Луны: Добавляется один кубик к Сообразительности и Оккультизму.

Полулуние: Добавляется один кубик к Восприятию и Хитрости.

Три четверти Луны: Добавляется один кубик к Обаянию и Экспрессии.

Полнолуние: Добавляется один кубик к Силе и Драке.

●●●●● Испить от Земли (*Drink Dry the Earth*)

Дух внутри каждого Лианнана тянется к источникам магической энергии – древним каменным кругам, кругам фэйри, драконьим путям... Дух может вырвать эту энергию из места и передать Лианнану. Необходимое предостережение: вытягивание такого большого количества силы сделает место безжизненным и бесплодным, как будто каинит выпил всю кровь из Земли. Кроме того, в подобных местах заинтересованы маги и оборотни, так что они могут быть недовольны.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Оккультизм (сложность 8). Один успех определяет, является ли выбранная область искомым местом силы (в основном это идет на откуп Рассказчику, хотя Лианнан с Дополнением Домен может иметь такие места в своем распоряжении). Два и более успехов дают приблизительное понятие о силе места (от 1 до 5). Если персонаж решит использовать именно это место, он должен потратить сцену и один пункт крови, чтобы отметить различные области этого места знаками силы, ключами, позволяющими своему духу высвободить поток энергии. Когда место подготовлено, игрок делает второй бросок Восприятие+Оккультизм

(сложность 7). Все успехи свыше рейтинга силы места игнорируются. За каждый успех игрок получает два кубика. Которые могут прибавить к любому броску (в том числе на противостояние Безумию и Ротшреку) в течение сцены. Эти кубики пропадают после использования, но персонаж может возвращаться в локацию раунд за раундом. Игрок должен делать бросок Восприятие+Оккультизм каждый раз. Каждое «испытание» осушает землю как описано выше. Дух в Лианнан настолько же жаден, как и Зверь в других каинитах, и пьет силы места без сантиментов. Лианнан может только копить успехи (не более чем в 10 раз больше рейтинга места), после чего местность становится бесплодной, лишенной жизни. Эта деятельность может привлечь внимание и навлечь угрозу со стороны люпинов и магов. Сила места восстанавливается годами. Как бы то ни было, место, которое Испили хотя бы на один пункт, не может его восстановить год, и если место высушат полностью, оно умирает безвозвратно.

●●●●● ● *Написать Забытые Имена (Inscribe the Forgotten Name)*

Когда Лианнан достигает такого уровня владения Огамом, он меняется местами со своим духом и может теперь им управлять и получать от него информацию. Древних дух знает имена множества вещей, от демонов до драконов, и его можно принудить выдать Лианнану одно из этих имен, и тем самым вампир может заклинать существо. Эти существа опасны и не шуточки не шутят; многие из них равны мафусаилам каинитов. По слухам некоторые Лианнан могут призвать с помощью этой способности мафусаилов своего собственного клана. Написать Забытые Имена позволяет контактировать с существом, но не дает над ним власти. Вампир должен воззвать в той манере, в которой может, и смиренно надеяться на ответ.

Система: Игрок тратит три пункта крови. Лианнан должен потратить один час рисуя кровавые узоры на коже, утоляя голод духа. Потом Игрок делает бросок Интеллект+Оккультизм (сложность 9, или 8, если персонаж уже взывал к этому существу). Если бросок успешен, существо прибудет к месту призыва в течение сцены. Рассказчик свободен в выборе характеристик этих существ. У существа могут быть свои планы и мнение, и оно может быть против такого призыва. Демоны могут потребовать невинную жертву, магические хищники вроде грифонов или драконов потребуют много свежего мяса, прежде чем приступить к переговорам и действиям во имя персонажа.

[1] Вáйда (лат. *Ísatis*) — род растений семейства Капустные, включающий в себя около 30 видов, произрастающих в странах Европы, Африки, Центральной и Западной Азии.

Валерен (Valeren)



Фатима извлекла клинок, но в глубине души была согласна, что ее ситуация выглядит безнадежной. Бежать, это надо было делать в городе, но ее атака захлебнулась. Порыв ветра и свист крыльев указывал, что Горгульи недалеко. Мужчина, нанявший ее защищать себя, странно улыбнулся и закатал рукава. Он воздел руки к небу, и Фатима увидела посреди его лба ужасающий глаз чистого, яркого голубого цвета. Горгульи снизились, увидев беззащитную и беспомощную добычу... и остановились, как будто влетев в каменную стену. Когда огромные чудовища отступили в страхе, напарник Фатимы повернулся к ней. «Они вернутся. Нам предстоит долгая дорога». Фатима только и смогла, что кивнуть.

Валерен – эксклюзивная Дисциплина клана Салюбри. Древние Салюбри утверждают, что Валерен был создан лично Саулотом, Патриархом клана. Некоторые ученые-каиниты даже нашли описание исследовательского похода Саулота в апокрифическом отрывке Книги Нод.

Валерен подразделяется на два Пути: Путь Целителя, направленный на лечение ран каинитов и смертных, и Путь Воина, который Салюбри используют в более воинственных целях. Один каинит может изучить сразу два Пути, но это непросто (см. ниже). Как и в

случае с многими Дисциплинами, Валерен – тайна Салюбри, и они редко учат ей кого-то со стороны. Не всегда, но после гибели Саулота и прихода Узурпаторов-Тремер Салюбри используют исцеляющий вариант Валерена как предмет договора с некоторыми принцами. Обычно Салюбри клянется применять Валерен на фаворитах принца, а в ответ принц предоставляет Салюбри укрытие от преследователей-Тремер. Немногие принцы идут на такое, разве что в землях Ассамитов, немного во Франции и других северных городах. Принцы оказываются между благополучием нескольких Салюбри и политическим давлением растущей банды каинитов, стремящихся извлечь выгоду из политической слабости Салюбри.

Вопреки общепринятому мнению, третий глаз Салюбри вовсе не кланово проклятие. Он появляется на лбу у любого каинита, освоившего второй уровень Валерена. Глаз почти не виден, пока закрыт, и представляет собой едва заметную щель на лбу. Открывается он при использовании второго или более высокого уровня Валерена (любого Пути). Говорят, третий глаз возводит Салюбри на более высокую ступень существования, когда энергия жизни, смерти и нежизни сплетаются. Те адепты Валерена, которые скрываются от Тремер, прячут третий глаз под шлемом или головной повязкой – это немного приглушает силу, но не всегда спасает. Когда персонаж впервые изучает Валерен, игрок должен обозначить, последует ли персонаж Путем Целителя или Воина. Далее персонаж изучает выбранный Путь как клановую Дисциплину. Первый уровень обоих Путей одинаков, но последующие уровни иного Пути будут стоять, как будто способностью уровнем выше. Например, персонаж основным Путем выбрал Путь Воина и хочет взять Бдение Пастыря (Shepherd's Watch) – Путь Целителя, уровень 4. Он заплатит 25 очков опыта или 35, если Валерен Дисциплина для него неклановая. Салюбри не может взять способность из другого Пути, которая будет выше уровнем, чем самая высокоуровневая из «своего». Уровень можно. Персонаж должен изучать другой Путь последовательно (то есть, если у персонажа Путь Целителя 5, он не может просто изучать четвертый уровень Пути Воина, не изучив предварительно третий).

Путь Целителя (Path of the Healer)

● *Чувство Жизни (Sense Life)*

Благодаря мистической связи Салюбри с высшими сферами существования – связь станет потом более очевидной (третий глаз) – он может с одного взгляда определить, является ли субъект живым, мертвым или немертвым, а также насколько близко к смерти он находится. Салюбри должен перед применением этой способности касаться объекта в течение той же ночи. При взгляде на живого персонаж видит, если тот болен или ранен. Коснувшись тела, персонаж может узнать, как давно умер объект и, возможно, каким способом. К тому же Салюбри может сказать, как давно вампир стал немертвым и даже, возможно, сколько лет человек прожил до Становления.

Система: Персонаж должен каким-либо образом коснуться объекта на протяжении той же ночи. Если цель сопротивляется, игрок должен сделать успешный бросок Ловкость+Драка. Если коснуться удалось, то когда объект в зоне видимости персонажа, игрок может сделать бросок Восприятие+Эмпатия (сложность 7) как обычное действие и

получить информацию о здоровье цели – выражаясь игровыми терминами, сколько уровней здоровья цель потеряла. Работает на живых, мертвых и вампиров. Если первый бросок успешен, игрок может вдогонку сделать бросок для получения более детальной информации (также Восприятие+Эмпатия, сложность 7) Каждый успех позволяет игроку задать рассказчику простой вопрос о здоровье цели. В случае каинитов можно получить только информацию о том, сколько лет цели было во время смерти и как давно она умерла. Если у персонажа есть Чувство Смерти (см. ниже, Путь Воина) и Чувство Жизни, игроку получает два броска на активацию способности.

●● **Дарование Сна (Gift of Sleep)**

С помощью этой способности Салюбри прикосновением может погрузить цель в сон. Если она не сопротивляется, то не требуется ни времени, ни дополнительных усилий со стороны Салюбри. Если она против, то Салюбри потребуется сконцентрироваться. **Система:** Игрок тратит пункт крови. Эта способность работает только на живых целях, включая гулей и люпинов. Если цель хочет спать (для лечения или еще по какой-то причине), ничего более и не требуется. Если цель не хочет, игрок и цель делают противопоставленный бросок Силы Воли (сложность 6). Если игрок успешен, цель засыпает. Если побеждает цель, ничего не произойдет. Если игрок проваливает бросок, Салюбри падает спать сам, даже если солнце уже встало. Если персонаж владеет Дарованием Сна и Дыханием Морфея, то получает два дополнительных кубика к броску Силы Воли.

●●● **Исцеляющее Прикосновение (Healing Touch)**

На этом этапе Салюбри обретает такое понимание «регенерирующих» процессов своего немертвого тела, что может направить их на других. Он «сжигает» свое витэ, вместо того, чтобы направить высвободившуюся силу на собственное тело, он направляет ее вовне, на цель. Цель чувствует исцеляющее тепло от ладоней Салюбри видит слабый свет из третьего глаза, когда энергия направляется к наиболее поврежденной части организма. Эта способность делает Салюбри незаменимыми в зоне военных действий и позволяет некоторым раскрывшимся Салюбри добиться для себя каких-то благ. **Система:** Игрок тратит один пункт крови на каждый ударный или летальный уровень повреждений или два на каждый аггравированный. Способность работает и для самих Салюбри, так что исцеление аггравированных повреждений становится проще.

●●●● **Бдение Пастыря (Shepherd's Watch)**

Салюбри, настолько овладевший Путем Целителя может создать невидимую преграду между подзащитным и тем, кто на него нападает. Во время создания барьера Салюбри должен сам встать между жертвой и обидчиком, но никак не из убежища. Атаковать из арбалетов, луков и даже просто кинуть камень можно, но никто не сможет подойти ближе, чем на расстояние четырех шагов от Салюбри. **Система:** Игрок тратит два пункта Силы Воли. Создание барьера является обычным действием, но поддержание от хода к ходу является рефлекторным действием, также как его снятие. Безопасная зона простирается на 10 футов от Салюбри во все стороны, и

никто извне не может преступить границу, пока Салюбри поддерживает преграду. Те, кто при создании были внутри, могут покидать безопасную зону и возвращаться по желанию. Барьер перемещается вместе с Салюбри, он не может быть создан на расстоянии. Те, кто решают проникнуть сквозь барьер извне, будучи приглашенными или нет, должны превзойти соперника в расширенном броске Силы Воли на сопротивление (сложность броска проникающего равна Силе Воли Салюбри и наоборот). Проникнуть сквозь барьер можно будет, как только оппонент набрал на три успеха больше, чем Салюбри.

●●●●● *Нездоровый Дух (Ailing Spirit)*

Озорные духи безумия похитили немало душ во времена Средневековья, но каиниты, с их порочной натурой и подлыми действиями – самые желанные жертвы безумия. Используя Нездоровый Дух, Салюбри может прогнать демонов и вернуть объекту ясность ума. Способность работает даже с Малкавианами (правда, только временно) – говорят, Саулот использовал Нездоровый Дух впервые именно на своем брате, Малкаве. Некоторые каиниты – не все из них находятся под властью Тремер и их союзников – слышали легенды, что Саулот время от времени освобождал своего возлюбленного брата от проклятия. Использование этой способности на смертных, признанных сумасшедшими, может привлечь внимание Церкви, поэтому доброхотов-Салюбри очень строго предостерегают от изгнания духов безумия налево-направо.

Система: Игрок тратит два пункта крови и делает бросок Интеллект+Эмпатия (сложность 8). Успех показывает, что персонаж изгоняет из объекта один Психоз. Неудача не позволит новых попыток в течение этой ночи, провал переведет Психоз с объекта на самого Салюбри – тоже на ночь. Существует несколько ограничений. Во-первых, персонаж не может использовать Дисциплину на себе; его собственные демоны вне его власти. Во-вторых, способность можно применять на одном объекте только один раз за ночь. Наконец, с ее помощью нельзя излечить постоянные Психозы Малкавианов. Просветление настигает их только на сцену.

●●●●● ● *Замочение Зверя (Warding the Beast)*

Наиболее опасные души, как это понимают Салюбри, не могут быть излечены обычными методами. Некоторые терзаются угрызениями совести или хотя бы желают, чтобы они настолько глубоко морально пали по сравнению со смертной жизнью. Иные стали жертвами Психозов – странных страхов, неконтролируемого голода или даже демонических голосов в голове. Салюбри, достигшие такого уровня мастерства, могут вынуть душу объекта из его физической оболочки и с удобством излечить в своем собственном теле. В этом случае Салюбри может даже оградить эту душу от демонов безумия, и она, даже будучи помещена обратно в родное тело, будет защищена от всего, что ее мучает. Тело жертвы, пока душа отсутствует, находится в автономном режиме, не впадая в торпор. Дисциплинированные Салюбри не пытаются таким образом воздействовать на того, кто не желает, но дальнейшего содействия со стороны субъекта им не нужно. Если объект не против, то воздействие Дисциплины будет приятным; душа покинет тело и падет в ласковые объятия любящего целителя. А вот выдергивание души против ее воли даже более неприятно, чем можно себе это представить. Некоторые каиниты считают это повторением первой смерти.

Система: Игрок делает бросок Выносливость+Эмпатия (сложность равна 10 минус уровень Дороги объекта). Заточение Зверя не действует ни на тех, чей уровень Дороги равен 1 или 0, ни на следующих Дорогой Греха. Эти души или уже не поддаются спасению (в первом случае), или же выбрала такую тропу, с которой Путь Исцеления уже не справляется (во втором случае). Неудача в броске означает, что персонаж больше не сможет в течение этой ночи применять эту способность. Провал означает то же самое, и персонаж получает один из Психозов объекта. Когда душа оказывается в теле Салюбри, персонаж может предпринять несколько различных действий. Во-первых, он может излечить Психозы с помощью Нездорового Духа (Ailing Spirit) – см. выше – эта способность нормально работает на поглощенных душах.

Во-вторых, он может попытаться очистить душу от налета, вызванного нежизнью Проклятого. Для этого нужно потратить один пункт постоянной Силы Воли, чтобы поднять уровень Дороги объекта на один. Один потраченный пункт Силы Воли поднимает уровень Дороги на один в течение часа. Количество пунктов Силы Воли, которые можно таким образом потратить, равно значению Эмпатии персонажа. В любом случае, уровень Дороги не может подняться выше, чем Убежденность/Сознательность+Самоконтроль/Инстинкты объекта. Душа и лишенное его тело тянутся друг к другу, противясь усилиям разъединяющего их Салюбри. Держать в себе чужую душу больше одной ночи (неважно. Каинит это или смертный) опасно и считается серьезным грехом против некоторых Дорог (особенно Человечности и Небес). Бездушное тело нуждается в питании и даже может начать предпринимать самостоятельные действия, но они лишены цели и смысла. Если не принять мер предосторожности, это будет похоже на одержимость демоном (или призраком). Если тело будет разрушено, душа об этом немедленно узнает и будет очень недовольна перспективой стать неприкаянным полтергейстом или чем похуже. Если душа против того, чтобы пасть в любящие объятия, она делает противопоставленный бросок Силы Воли (сложность равна Сообразительность+Эмпатия души). Если душа набрала больше успехов, она возвращается в свое тело.

Путь Воина (Path of the Warrior)

● *Чувство Смерти (Sense Death)*

Эта способность действует также, как Чувство Жизни, за исключением того, что адепт Пути Воина больше внимания уделяет не здоровью, а смерти. Салюбри-воин видит пульсирующие, как вены, линии тьмы вокруг тела объекта. Чем ближе объект к смерти, тем толще и темнее линии.

Система: См. Чувство Жизни выше. Если у персонажа есть Чувство Смерти и Чувство Жизни, игроку получает два броска на активацию способности.

●● *Дыхание Морфея (Morphean Blow)*

Эта Способность действует также, как Дарование Сна (см. выше), но используется чаще в бою, заставляя противника расслабиться.

Система: См. Дарование Сна. Если персонаж владеет Дарованием Сна и Дыханием Морфея, то получает два дополнительных кубика к противопоставленному броску Силы Воли против сопротивляющейся жертвы. Эта Дисциплина может быть использована в бою; игрок должен просто потратить пункт крови и заявить об использовании до броска.

●●● *Обжигающее Прикосновение (Burning Touch)*

Знания Салюбри о процессах агонии в теле позволяют ему причинять нестерпимую боль одним прикосновением. На теле жертвы не остается следов, а боль не сопровождается ранениями, но приятного мало.

Система: Игрок тратит пункт крови. Персонаж должен коснуться цели; если цель против, игрок делает бросок Ловкость+Драка, чтобы дотянуться. Если персонаж смог коснуться и удержать контакт, жертва теряет два кубика ко всем броскам, пока Салюбри его держит. Если игрок хочет продлить агонию, он должен усилить атаку – просто потратить дополнительную кровь (каждый потраченный на это пункт отнимает еще по два кубика). Цель должна делать бросок Выносливости (сложность 6) с учетом штрафов, чтобы не закричать, не начать биться и так далее.

●●●● *Броня Ярости Каина (Armot of Caine`s Fury)*

Воины Салюбри в своем крестовом походе против Ваали часто обращаются к этой силе. Она окружает их светящимся ореолом, напоминающем о кровавом послании. Призрачная броня защищает крестоносца от большинства физических повреждений; она также защищает и от Ротшрека в ходе долгой битвы, когда безумие и страх представляют для воина большую опасность. Поговаривают, что Вентру сильно завидуют этой способности Салюбри, и некоторые принцы-Вентру даже приглашают Салюбри в свои домены в надежде научиться этому искусству.

Система: Игрок тратит два пункта крови и делает бросок Выносливость+Фехтование (сложность 7). За каждый успех персонаж получает один пункт брони против ударного и летального урона, максимум – пять уровне защиты. Кроме того, каждые два успеха в броске дают один дополнительный кубик на сопротивление Ротшреку, возникающему в результате эффектов битвы (не от солнечного света или огня). Дисциплина действует в течение сцены.

●●●●● *Месть Самиэля (Vengeance of Samiel)*

Самиэль, древнее Дитя Саулота, как говорят, был одним из выдающихся воинов клана. Он создал Путь Воина и научил величайших воинов драться. Эта способность взывает к духу давно уничтоженного мафусаила, чья кровь есть в жилах всех воинах-Салюбри, чтобы он направил их оружие

Система: Игрок тратит три пункта крови (которые могут усилить действие Дисциплины в течение нескольких раундов в зависимости от поколения Салюбри); все последующие атаки персонажа автоматически достигают цели и наносят на два кубика больше повреждений. От атаки нельзя увернуться или заблокировать, но можно поглотить. Физическая броня уполовинивается перед началом подсчетов.

●●●●● ● *Огненная Агония (Fiery Agony)*

С помощью этой способности Салюбри может причинить жертве продолжительную боль, как при Обжигающем Прикосновении (см. выше). Воину теперь не требуется поддерживать контакт с жертвой, достаточно раз столкнуться, а затем он может поддерживать боль, пока видит цель. Сила боли при использовании Огненной Агонии становится более подконтрольной, чем при Обжигающем Прикосновении. Он может ее уменьшить или просто проверять, как цель переносит боль. Эта способность может ввергнуть каинитов или других анатуралов в безумие, а смертных просто убить.

Система: Игрок тратит два пункта крови и делает бросок Силы Воли (сложность 8). Персонаж должен просто коснуться цели. Если она против, игрок делает бросок Ловкость+Драка. Если бросок Силы воли успешен, Салюбри может причинить жертве боль. Игрок может назначить штраф до 5 кубиков ко всем броскам на два раунда. Второй успех в броске Силы Воли увеличивает продолжительность действия Дисциплины еще на два раунда. Три успеха позволяют Салюбри поддерживать действие Дисциплины в течение сцены. Каждый дополнительный успех свыше трех вышеуказанных позволяет продлевать действие способности еще на сцену.

С другой стороны, персонаж может нанести жертве соответствующие повреждения. Игрок тратит один пункт крови за каждый уровень повреждений. Вампиры и прочие анатуралы лечат их в течение дня без траты крови или дополнительных усилий; смертные должны лечиться (урон аналогичен летальному). Жертва может избежать урона, только исчезнув из поля зрения Салюбри. Если цель исчезла из прямой видимости, Салюбри снова должен ее коснуться, чтобы воззвать к Огненной Агонии. Нанесение повреждений в такой форме ведет к безумию. Как только Салюбри снимет больше уровней здоровья, чем значение Силы Воли жертвы, она должна немедленно сделать бросок Силы Воли на сопротивление безумию (сложность 6).

Глава 4: Инструменты Рассказчика

Восьмая глава книги «Темные Века: Вампиры» содержит детальную информацию о роли Рассказчика в игре по Темным Векам. Эта глава предназначена для того, чтобы пополнить запас инструментов и систем, которые можно использовать в хронике, облегчив себе жизнь.

Идущие в Ночи

Средние Века предоставляют широкий простор для создания разного рода персонажей, смертных и не очень, которые могут быть союзниками персонажам игроков, случайными знакомцами или заклятыми врагами. Эта глава содержит два типа описаний персонажей – готовые вспомогательные персонажи и серии описаний персонажей для игроков. Также присутствует лист имен для персонажей из различных регионов средневековой Европы и список титулов.

Вспомогательные персонажи

Представленные ниже персонажи – не полный возможный список, хотя все они содержат детали, благодаря которым персонажей можно сразу вводить в хронику. Их можно использовать, какие они есть, или изменить согласно собственным нуждам. Описания содержат только примечательные Черты (Черты, в которых не менее трех точек, или же нехарактерные для такого типа персонажей), так что остается возможность «оживить» образ несколькими дополнительными точками.

Добавление глубины вспомогательным персонажам

Несмотря на вторичность по сравнению с котерией и основными мастерскими персонажами, вспомогательные персонажи не должны быть сделаны тят-ляп. Как сказано в восьмой главе книги «Темные Века: Вампиры», добавление нескольких характерных черт делает дополнительного персонажа из двухмерной картинке полноценным персонажем с собственной жизнью, придающим всей хронике глубину. Этих завершающих штрихов может быть немного – отвечать на все вопросы из главы про создание персонажа не обязательно – но они сделают персонажа более «живым» и «реальным». В отличие от крупных вспомогательных персонажей, когда дополнительные детали и мотивация создаются загодя, более «проходные» образы приходится продумывать на ходу. Это не означает, что вспомогательный персонаж должен появиться в хронике только один раз – вы можете использовать эти детали и в будущем. В конце концов, кто знает, но может быть «пронырливая торговка фруктами с улицы Риволи» станет «Анжеликой, острой на язык, но многое знающей старой ведьмой» из Связей персонажа игрока?

Глубина и степень детализации персонажа зависят от вашего решения, но вот несколько вещей, которые стоит рассмотреть:

Физическое описание: Этот элемент часто важнее, чем имя персонажа. Игроки могут даже не поинтересоваться именем, но они должны знать, что видят перед собой, сколько ему лет, качество одежды и тому подобное. Вы можете сделать эти детали малозначащими или использовать для привлечения внимания. Например, светловолосый, светлокожий воин в Иберии выделится больше, чем темнокожий и смуглый, и это может побудить персонажей задавать вопросы.

Поведение: Персонаж расслаблен? Сердит? Оживлен? Дурно пахнет? Пытается ли он втереться в доверие? Он зол на весь мир или всегда в компании?

Манеры и странности: Персонаж местный? У него есть акцент? Есть ли у него явные физические или языковые странности? Заикание? Нервный тик?

Имя: Имена – удобный инструмент, если персонаж в хронике надолго, но менее важны, если персонаж появится только раз. В таблицах ниже можно найти обычные – но далеко не все – имена того или иного региона.

Мотивы: Хотя мотивы важнее для более крупных персонажей, все персонажи, которые часто проявляются в хронике, должны иметь какие-то причины для действий. Это может быть простое желание продать свой товар, чтобы его семья выжила, или это может быть девица из таверны, ищущая себе место под солнцем. Вы можете также обеспечить персонажа Натурой и Маской из пятой главы книги «Темные Века: Вампиры».

Дополнения: В зависимости от типа вспомогательный персонаж получает определенное

количество точек на Дополнения. Некоторые, такие как поколение и Стадо, доступны только Каинитам. Остальные доступны и смертным, хотя Рассказчику стоит следить, чтобы дополнения соответствовали концепции. Значение каждого Дополнения не должно быть выше 4.

Дисциплины: Анатуралы могут взять одну или более Дисциплин. Гулям доступно только Могущество, а Каинитам – клановые Дисциплины. Уровень владения Дисциплинами не должен быть выше 3.

Добродетели Дороги: Выберите Инстинкты или Самоконтроль и Убежденность или Совесть. Все Добродетели по умолчанию равны 2, но как и в случае с Атрибутами, можно опустить одну Добродетель до 1 (не ниже) и добавить пункт к другой.

Сила Воли: Смертные и гули начинают с Силой Воли 3, Каиниты – 4.

Запас крови: сделайте бросок одного кубика, чтобы определить начальный запас крови Каинита.

Поколение: Все Каиниты по умолчанию 12-го поколения, если не взято соответствующее Дополнение.

Вспомогательные Способности

Вспомогательные персонажи из списка ниже обладают только теми Способностями, которые связаны с их родом деятельности. Но Рассказчик может решить, что будут кстати и другие Способности. Вариаций много – Торговля и Экспрессия идеальны для ремесленника, тогда как Этикет и Народная Мудрость больше соответствуют гвардейцу – но расписывать множество Способностей каждому персонажу нерационально. Если персонажу понадобится использовать нечто, соответствующее статусу и профессии, но не упомянутое в описании, у него есть дополнительная точка на Способность.

Стартовые Черты для вспомогательных персонажей

Персонаж	Атрибуты	Способности	Дополнения	Дисциплины
Простой смертный	+0	3	1	Нет
Примечательный смертный	+0	4	2	Нет
Гуль	+3	6	4	1*
Каинит	+7	8	8	4**

* Только Могущество

** Только клановые Дисциплины

Опытные вспомогательные персонажи

Представленные здесь персонажи являются базовыми для каждого типа, наименее сильными и опытными вариациями. Если вы желаете использовать более сильную версию, вы можете добавить к базовой несколько точек к различным Чертам. Рассказчик определяет точное количество точек, здесь представлены только рекомендации, советы по добавлению точек. Для тех мастерских персонажей, которые будут играть большую роль в хронике, предпочтительнее использовать полную систему создания со всеми Атрибутами, Преимуществами и Способностями.

Черты для опытных вспомогательных персонажей

Персонаж	Атрибуты	Способности	Дополнения	Дисциплины	Поколение
Опытный смертный	+2	+2	+1	0	Нет
Исключительный смертный	+3	+4	+2	0	Нет
Опытный гуль	+2	+3	+1	+1*	Нет
Исключительный гуль	+3	+5	+2	+2*	Нет
Опытный вампир	+3	+4	+2	+3**	10
Исключительный вампир	+5	+7	+3	+5**	8

* Хотя бы половина должна быть в Могуществе.

** Хотя бы половина должна быть в клановых Дисциплинах.

Простые смертные

Простолюдины составляли большую часть средневекового народонаселения. Крепостные, пейзажи, вольные – те, кто вынужден влачить нищенское существование. Они есть везде и часто бывают не замечены «высшими», что одновременно и благословение и проклятие.

Ремесленник

Кровь городов, ремесленники имеют множество профессий, от плотника и кожевенника до булочника и пивовара.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 1, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 2, Ремесла 3, Этикет 1.

Дополнения: Ресурсы 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Крестьянин

В Средние Века сельский образ жизни был наиболее распространенным, и крестьяне составляли большую часть стада.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 1, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Знание Животных 2, Верховая Езда 2, Народная Мудрость 2.

Дополнения: Союзники 1 (семья).

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Подавальщик (-ца) в таверне

Румяная девица или крепкий парень, которые часто обладают кое-какой информацией.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 1.

Способности: Бдительность 2, Эмпатия 2, Хитрость 2.

Дополнения: Связи 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Головорез

Любой смертный, тяжело работающий ради выживания, по-другому начинает смотреть на кровь и пот других.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Кража 2, Фехтование 2, Хитрость 2.

Дополнения: Связи 1.

Добродетели: Совесть 1, Инстинкты 3, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Артист

От музыкантов, играющих в тавернах, до придворных шутов, артисты встречаются среди всех слоев средневекового общества.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 1, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Этикет 2, Экспрессия 2, Выступление 2.

Дополнения: Союзники 1.

Добродетели: Совесть 2, Инстинкты 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Стражник

Обязанные поддерживать порядок в городах, стражники редко обладают хорошей выучкой. Но зато имеют солидный боевой опыт.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 2.

Способности: Уклонение 2, Запугивание 2, Фехтование 2.

Дополнения: Союзники 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Лучник-рекрут

Лучники и арбалетчики, набранные из крестьян, представляют из себя серьезную боевую силу.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 1, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Драка 2, Стрельба из Лука 2, Ремесла 2.

Дополнения: Союзники 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Примечательные смертные

Примечательные смертные – это те, кто по праву рождения или в результате тяжелой работы возвысился над массой. У них есть умения и преимущества, недоступные простолюдинам – но и цена за их услуги будет выше.

Ученый

Люди, изучившие множество вещей, в том числе теологию, астрономию и учения древних.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности: Академические Знаний 3, Законы 2, Оккультизм 1, Теология 2.

Дополнения: Связи 1, Ментор 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Мудрая женщина

Одни зовут ее ведьмой, другие мудрой женщиной. Многие ходят к ней за медицинской помощью и советом.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 1, Выносливость 1, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Эмпатия 2, Народная Мудрость 3, Запугивание 1, Медицина 2.

Дополнения: Связи 1, Влияние 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Знать

Многочисленные феодальные связи пронизывают все средневековое общество, обеспечивая власть – или ее иллюзию.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Этикет 3, Экспрессия 1, Лидерство 2, Лингвистика 2.

Дополнения: Влияние 1, Слуги 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Наемник

Воспитанный войнами и стычками, наемник знает, как вести бой по правилам – и когда надо драться грязно.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 1, Внешность 1, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Драка 2, Уклонение 2, Фехтование 3, Выживание 1.

Дополнения: Союзники 1, Связи 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Рыцарь

Конный воин, символ знатности, находящийся всегда на поле брани.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Этикет 2, Лидерство 2, Фехтование 2, Верховая езда 2.

Дополнения: Союзники 2.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Купец

Частично торговцы, частично дипломаты, купцы в Средние Века были источниками благ и новостей.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 1, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Торговля 2, Этикет 2, Лингвистика 2, Верховая Езда 2.

Дополнения: Связи 1, Ресурсы 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 3.

Гули

Связанные и усиленные кровью своих господ, гули вольны действовать как днем, так и ночью. Они верные агенты Каинитов, добывающиеся влияния методами смертных.

Старый смотритель

Приглядывающий за доменом днем, кастелян успешен, пока сохраняет верность.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 2, Уклонение 1, Этикет 2, Запугивание 2, Законы 2, Сенешаль 3.

Дополнения: Союзники 1, Связи 2, Влияние 1.

Добродетели: Убеденность 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Дисциплины: Могущество 1.

Сила Воли: 3.

Марионетка

Если вы хотите управлять ситуацией через кого-то благонадежного, марионетка подойдет лучше всего.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Уклонение 3, Этикет 3, Фехтование 3, Скрытность 3, Запугивание 3.

Дополнения: Союзники 2, Связи 2.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Дисциплины: **Могущество** 1.

Сила Воли: 3.

Каиниты

Хозяева ночи, Каиниты присутствуют во всех сферах средневековой жизни, от бледных воров, крадущихся в лесах, и до могущественных лордов, правящих из-за кулис.

Торговец информацией

Кутающийся в тени, торговец информацией знает тайны мира смертных и Каинитов. Помните, что принцип его работы – услуга за услугу.

Клан: Носферату.

Поколение: 12.

Дорога: Человечность, Путь Энергии.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 0¹, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические Знания 2, Бдительность 2, Уклонение 2, Эмпатия 1, Законы 2, Лингвистика 2, Скрытность 3, Хитрость 2.

Дополнения: Союзники 1, Связи 3, Стадо 1, Ресурсы 2, Статус 1.

Дисциплины: Анимализм 1, Затемнение 2, Могущество 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 4.

Пепельный Крестоносец

Вера играет большую роль в нежизни многих Каинитов. Некоторые идут в крестовые походы из-за нее, а другие по политическим причинам.

Клан: Бруджа.

Поколение: 10.

Дорога: Короля.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Лидерство 2, Лингвистика 2, Фехтование 2, Политика 2, Верховая Езда 2.

Дополнения: Союзники 2, Связи 1, Поколение 2, Стадо 1, Слуги 1, Статус 1.

Дисциплины: Стремительность 1, Могущество 1, Присутствие 2.

Добродетели: Убежденность 2, Самоконтроль 1, Смелость 3.

Сила Воли: 4.

Ересиарх

Каиниты собираются вокруг мест силы, и в Средние Века не было ничего более могущественного – или недостижимого – чем Церковь.

Клан: Ласомбра.

Поколение: 12.

Дорога: Ночи.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности: Уклонение 1, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Лидерство 2, Лингвистика 2, Оккультизм 2, Политика 2, Теология 2.

Дополнения: Связи 2, Домен 2, Стадо 2, Влияние 1, Слуги 1.

Дисциплины: Доминирование 2, Власть над Тенью 1, Могущество 1.

Добродетели: Убежденность 3, Самоконтроль 2, Смелость 1.

Сила Воли: 4.

Маг

Смертный колдун, получивший Становление, или некто, изучивший Тауматургию после него. Маг ищет знаний и силы.

Клан: Тремер.

Поколение: 12.

Дорога: Короля (Путь Визиря).

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Академические Знания 4, Бдительность 2, Ремесла 1, Гербализм 2, Запугивание 1, Лингвистика 2, Медицина 2, Оккультизм 3.

Дополнения: Союзники 1, Связи 2, Стадо 1, Ментор 3, Ресурсы 1.

Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 1, Тауматургия 2.

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 3, Смелость 2.

Сила Воли: 4.

Сила за троном

Домен одинаково важен и для смертного, и для Каинита, но тот лорд – истинный ли он владыка этих земель?

Клан: Вентру.

Поколение: 11.

Дорога: Короля.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2, Уклонение 1, Эмпатия 2, Этикет 3, Законы 2, Лидерство 2, Политика 2, Сенешаль 2.

Дополнения: Союзники 1, Связи 2, Домен 2, Поколение 1, Влияние 2.

Дисциплины: Доминирование 2, Стойкость 1, Присутствие 1.

Добродетели: Убежденность 2, Самоконтроль 2, Смелость 2.

Сила Воли: 4.

¹ В оригинале внешность 2, но поскольку у персонажа нет Маски Тысячи Лиц, то сложно предположить, что это Внешность Маски. Или для Средних Веков он вполне даже ничего? Имена и титулы

Подобрать имя персонажу – неважно, принадлежит он игроку или Рассказчику – зачастую становится проблемой, особенно когда делается ставка на аутентичность. Многие современные имена имеют средневековые аналоги, но не все. В зависимости от региона такие имена, как Кристофер, Клара и Жиль могут показаться средневековыми, а вот Джо, Баффи и Марти вряд ли. Ниже представлен список аутентичных имен, сгруппированных по языкам. Оттуда можно взять уже готовое имя или просто почерпнуть вдохновение.

Фамилии

Современная традиция давать фамилии в Средние Века не была распространена, однако большинство персонажей – как простолюдинов, так и знатных – имеют приставку к имени. У простолюдинов она обычно дает по роду деятельности – Таннер (Tanner), Купер (Cooper), Вуд (Wood). Например, Джон Смит или Йохан Флайшер (булочник в Германии). Можно встретить прозвища, даваемые за какие-то выдающиеся черты (как констатацию факта или подтрунивание) Маленький Джон из легенд о Робине Гуде яркий тому пример. Вполне вероятны, к примеру, Розамунда «огонь», Екатерина «мудрая» и Ангус Бычья Шея – по аналогии с Ричардом Львиное Сердце, Джоном Озерным и Эдвардом Длинные Ноги.

В некоторых культурах (например, в Скандинавии и Ливане) в качестве фамилии используют имя отца. Олаф Сигурдсон – это Олаф, сын Сигурда, тогда как Астрид Гудмондсдоттир – Астрид, дочь Гудмонда. Также мусульманин, которого зовут Ахмед ибн Махмуд – это Ахмед, сын Махмуда, а Фатима бинт Муса – Фатима, дочь Мусы. Более подробную информацию об именах мусульман можно найти в книге «Veil of Night», о скандинавских в книге «Wolves of the Sea».

Некоторые используют в качестве приставки к имени название местности (топоним). Примером может послужить Симон Ньюаркский, Изабелла Анжуйская или Вольфганг Зумфальд (Вольфганг из леса Зум). Обычно топонимы использует знать, причем для

обозначения своих владений (или наиболее значимых владений в случае более крупных фигур). Элеонора Аквитанская, Мартин Лионский, Симон де Монфор – показательные примеры таких имен.

Игроки и Рассказчики, знакомые с тем языком, согласно которому даются имена, могут использовать соответствующие слова – например, обычную связку «de» вместо «из» (Симон де Монфор) или переводить фамилии (Йохан Флайшер).

Скандинавские имена³

Имена Норманнов достаточно разнообразны. «Джо Викинг» не аутентично для персонажа-скандинава, особенно в случае имен знатных викингов. Если личное имя – дело индивидуальное, то фамилия связана с чем-то важным или с прошлым.

Скандинавы не только имеют личное имя, но и хранят имя семьи (Гуннарсон – сын Гуннара) и часто используют названия мест или деяний (Ауд из Упсалы⁴ или Эрик Убийца Родичей). В дополнение ко всему Норманны дают причудливые имена своим инструментам и ремеслам. Стальным Жалом назовут меч, а поэзию – медом Одина. Подбирать имена персонажам-викингам следует осмотрительно, поэтичность приветствуется.

Титулы смертных

Титул в средневековом обществе играл важнейшую роль. Он был неразрывно связан с феодальной структурой, обозначал ранг каждого, силу и земли. Некоторые титулы варьировались от региона к региону, но в целом делились на пять основных категорий. Формы обращений также зависели от конкретного региона.

Каиниты в основном не имели этих титулов, их ночную власть отражали вампирские эквиваленты. Многие из этих вампирских титулов имеют те же названия, что и у смертных, но отражают иные области влияния и важности (см. главу 1 книги «Темные Века: Вампиры»). Будьте осторожны, не перепутайте. Например, в иерархии смертных барон - низший титул, но в каинитском графстве Авалон подчиненные Митры (аналог смертных герцогов) рассматриваются как бароны.

- **Рыцарь.** Рыцари составляют основную массу знати. Они обычно получают феодал (манор, деревню или другую мелкую единицу земельных угодий, для поддержания семьи) от своего лорда в обмен за воинское служение. Рыцари также формируют свиту лорда как рыцари-вассалы (шевалье). Форма обращения: «сэр». Региональные вариации включают в себя шевалье (Франция), риттер (Германия), кабальеро (Испания) и рыцарь (Россия).

- **Барон.** Бароны – первый настоящий уровень знатности. Они часто владеют обширными землями, которые часто раздают своим рыцарям. Бароны в свою очередь получают земли от вышестоящих. Форма обращения: «ваше превосходительство». Немецкий эквивалент – фрейер.

- **Граф.** Графы находятся в середине иерархии и получают земли напрямую от короля или его доверенных лордов. Его власть распространяется на местное законодательство и административные суды (преступления, не затрагивающие весь народ). Форма обращения, как и к баронам: «ваше превосходительство». *(Региональные варианты для русского читателя звучат одинаково – прим. переводчика.)*

- **Герцог.** Наиболее сильная группа после непосредственно короля/императора, герцоги обладают огромной властью. В некоторых областях, особенно во Франции, власть герцога в некоторых случаях даже больше, чем власть самого монарха. Владения некоторых графов могут превышать таковые у герцогов, однако последние обладают большей судебной властью (включая вопросы знатности, измены, ереси и тому подобного). Форма обращения: «ваша светлость». Региональные аналоги: воевода (Восточная Европа), но это часто выборная должность.

- **Король.** Номинальные владельцы земель, люди, от которых зависит распределение земель и власти, короли обладают сильным влиянием. Впрочем, их сила ограничена необходимостью учитывать интересы остальной знати (пример – Восстание Баронов против английского короля Джона и Великая хартия вольностей в итоге). А влияние некоторых герцогов превосходит оно монарха. Форма обращения: «ваше величество». Региональные аналоги: император (Германия) и царь (Россия).

³Источник: «Wolves of the Sea»

⁴Упсала - один из древнейших городов Скандинавии. Наиболее ранние захоронения, обнаруженные на территории города, датируются концом V века. Это древний центр королевства шведских викингов в VI-IX веках и один из мрачных городов средневековья, чей Кафедральный собор считается самым красивым в Северной Европе. Упсала находится на расстоянии в 71 километр к северу от Стокгольма. Город стоит на реке Фюрис при впадении ее в озеро Меларен.

Личные Пути

Дороги, представленные в этой книге и в основной книге «Темные века: Вампиры», содержат Иерархию Грехов, которая показывает проступки, способные вызвать Зверя из глубины вампирской души. Как бы то ни было, Пути и Дороги меняются, и грехи часто разнятся от Каинита к Каиниту даже в рамках одной Дороги. Рекомендации ниже позволяют игрокам и Рассказчику составить собственную Иерархию Грехов.

Рассказчику на заметку: эти правила предназначены для расширения игроком опыта в нисхождении по Дороге, но не для создания хаоса. Вы можете запретить те пункты Иерархии Грехов, которые на ваш взгляд противоречат принципам Дороги или выбранного персонажа.

Иерархия Грехов

Каждая Дорога содержит свою Иерархию Грехов. Как указано в книге «Темные Века: Вампиры», старшие грехи – это деяния, порочащие основные принципы Дороги (принципы, которые каждый адепт воспринимает как основу существования), тогда как совершения младших грехи избежать легче.

В частности, каждую иерархию Грехов можно подразделить на:

- **Младшие грехи:** 8-10 уровни грехов. Современные христиане могут подставить на этот уровень «Не ходить в церковь каждое воскресенье». Обстоятельства могут вынудить персонажа тайно совершить этот грех или попросту забыть о запрете или иметь какие-то другие приоритеты. Только те Каиниты, которые уже очень давно следуют Дорогой, должны вести себя в соответствии с этими заповедями. Младшие грехи чаще всего основаны на личных предпочтениях персонажа.

- **Основные грехи:** 7-4 уровень. Они определяют ночную жизнь «благочестивого» Каинита. Современные христиане скажет «Предаться прелюбодеянию» для самого большого из основных грехов и «Говорить о ком-то непочтительно» для меньшего (заповедь нарушить проще, но она все еще важна). Хотя такие грехи могут варьироваться от личности к личности, они остаются существенной частью Дороги. Рассказчик должен быть уверен, что персонажу придется приложить усилия, чтобы их совершить.

- **Старшие грехи:** Это грехи, на которых основана Дорога. Для современных христиан старшим грехом будет убийство. Эти грехи редко изменяются, поскольку слишком важны для Дороги в целом. Впрочем, в любом случае, все зависит от решения Рассказчика.

Система

Принять Путь – то есть, изменить Иерархию Грехов – похоже на смену Дороги, но несколько попроще. Когда персонажу можно будет менять Путь, решает Рассказчик, но основное правило – персонаж уже должен быть адептом Дороги, то есть, поймать момент истины и иметь уровень Дороги 6 и выше. Никто не может сменить грехи без такого уровня понимания. Например, персонаж с уровнем Дороги 5 не сможет изменить грехи 6 и выше уровней – у него просто не хватит глубинного понимания сути Дороги.

Игрок должен описать, какие изменения в Иерархии Грехов нужны его персонажу. Внимательно посмотрите на уже существующую Иерархию и оцените, не будут ли изменения претить Дороге. Например, персонаж с Дорогой Греха, основанного на причинении боли другим, может сменить грех с «Не удовлетворить новое желание» на «Не причинить боль другому, если есть такая возможность». Это изменение косметическое и позволяет обозначить личные верования персонажа.

Но вот «Поощрение добродетели, помощь проповедникам добродетели» недопустимо, поскольку вера в то, что добродетель есть ложь, с которой необходимо бороться, важна для Дороги. В случае разногласий за основу берите Этику

Дороги.

После одобрения изменений игрок должен начать работу над бытом персонажа. Во-первых, это касается избегания обоих грехов – и того, что был ранее, и нового. Прежде, чем ступить на собственный Путь, он должен понять, с чего все начинается и куда он хочет теперь идти. Этот процесс продолжается, пока персонаж не достигнет момента истины (обычно путем обучения у наставника или в результате важного события), и тогда игрок делает бросок уровня Дороги (сложность равна 10-уровень греха, который он хочет изменить, минимум 3). Успех показывает, что персонажу удалось изменить свое мировоззрение, и первоначальный грех уже не имеет значения. Однако новый грех столь же жестко связывает персонажа, сколь ранее связывал прежний. Если до достижения момента истины персонаж совершит один из грехов (тот, что меняет, или новый), игрок должен сделать бросок Совести или Убежденности (той Добродетели, что есть у персонажа) против сложности 6. Успех означает, что персонаж покается в обычном порядке. Неудача сулит обычную деградацию, но заставляет персонажа избегать обоих грехов, пока он не поднимет уровень Дороги. Провал не связан с какими-то особыми эффектами, кроме обычной потери в Совести/Убежденности и опасности Психоза.

Кровь и слезы

Крупномасштабные войны как результат борьбы за главенство среди знати — одна из основных характеристик Средневековья. Большинство таких столкновений происходили днем, практически не задевая Каинитов (хотя слуги-гули могут и сыграть в них свою роль). Но тем не менее волнения, связанные с войной Князей, привели и к ночным схваткам — менее масштабным, но не менее кровавым. Представленная ниже система не предполагает раскрытия всех нюансов средневекового сражения — игра все же ролевая, а не боевая — но дает игрокам возможность почувствовать вкус сражений как в роли бойца, так и полководца. Эти роли не единственные — в конце концов, средневековый командир сражался наравне со своими солдатами — а соблюдение этих правил позволяет персонажам координировать свои действия в бою.

Цикл боя

Как и любой другой бой, будь то поединок или масштабное сражение, подразделяется на ряд раундов для организации времени и цепи событий. Каждая стычка длится 6-10 боевых раундов (не стоит смущаться коротких боевых раундов основной системы), хотя возможны маневры до и после основного конфликта. Обычный боевой раунд длится несколько секунд, но для масштабного боя раунд существенно растягивается (от получаса до трех часов). При необходимости — например, во время дуэли (см. раздел

"Опытные солдаты, гули и личные враги" ниже) — часть боевых раундов может иметь стандартную продолжительность.

Инициатива

Персонажи действуют соответственно своей Ловкости. У кого Ловкость выше, тот действует раньше — и наоборот. Если два персонажа имеют равное значение Ловкости, они действуют одновременно. Только основные персонажи (персонажи игроков и просто значимые) обладают собственной шкалой инициативы. Рядовые персонажи (например, пехота) чаще реагируют на действия игроков, нежели играют определяющую роль.

Инстинкты и Убежденность

Прежде, чем заняться благотворительностью, Каинит должен преодолеть собственного Зверя и избежать Рока, попав в ловушки собственного Пути. Оба броска обязательны, если вампир не хочет впасть в безумие, в этом случае игрок делает только бросок Рока.

Безумие

Кровь пропитывает поля средневековых сражений, покрывая собой землю и сражающихся, а запах витает в воздухе. В такой обстановке даже самые хладнокровные Каиниты не могут долго удерживать Зверя в узде. Чтобы отобразить этот момент, каждый боевой раунд Каинит должен либо впасть в безумие, либо позволить ему выйти на первый план. Применяется стандартный вариант правил для Безумия (см. основную книгу правил): сложность броска Самоконтроля или Инстинктов равна 6, для удержания Зверя требуется минимум один успех. В придачу к обычным эффектам, сложность бросков Драки и Фехтования обезумевшего персонажа снижается на 1, но Безумие пагубно влияет на мораль всех смертных поблизости (см. ниже).

Рок

Бойца на поле брани подстерегает множество опасностей. Он может подскользнуться на окровавленной земле, доспехи развалиться или вражеская кавалерия атаковать Каинита. Возможности ограничены только вашим воображением. Для отражения таких случайных факторов игрок делает бросок Ловкость+Атлетика (если персонаж пеший) или Ловкость+Верховая езда (если верхом) против сложности 6. Успех означает, что персонаж полностью сохранил контроль над ситуацией, неудача же означает, что в этом раунде Ловкость персонажа (а также количество его действий) уменьшается на один (до 1 действия за раунд). Провал означает, что персонаж теряет все действия этого раунда. Продолженные действия, которые активизируются со следующего раунда (как, например, Руки Аримана во власти над Тенью), остаются активными, если удачен бросок Концентрации (см. Длительные Дисциплины ниже).

Выбор действий

Каждый персонаж-анатурал (гуль или вампир), принимающий участие в драке, обладает количеством действий, эквивалентным его Ловкости. За каждую точку персонаж получает одно из нижеописанных действий. Каждое является полным (не требуется отнимать кубики от общего количества). Если персонаж хочет предпринять какое-то дополнительное действие сверх обусловленных Ловкостью, то работают обычные правила для множественных действий (например, использование Стремительности или неполный набор кубиков). У персонажей могут быть весьма специфические цели в бою - например, занять ключевую позицию или заставить раскрыться затаившегося противника. Эти намерения определяют формат действий во время сражения, и вы можете навязывать ограничения типа и количества действий для определенных персонажей или создавать специфические варианты победы во имя объективности (см. *Winning the Night*, стр. 68). Каиниты, желающие использовать кровь для увеличения значений Физических Атрибутов, должны делать это при выборе действий.

Атака

Атакуя, персонаж использует Драку, Фехтование или Стрельбу из лука. Он может сделать несколько шагов, но не выиграть расстояние. Верхом персонаж имеет преимущество перед пешими.

Передвижение

Перемещаясь, персонаж может идти, бежать или пустить лошадь рысью вокруг поля боя в соответствии со стандартными правилами. Обучно передвижение не требует броска. Комплексное передвижение - например, перепрыгнуть ручей или сохранить равновесие на узкой балке - может потребовать броска Атлетики. Стремительность позволяет вампиру быстрее передвигаться по полю брани, ввергая в шок солдат и ослабляя противника или закрывать дыры в собственной обороне. Каиниты-всадники ограничены скоростью своих лошадей.

Использование Способностей

Персонажи могут использовать в сражении небоевые Способности, которые можно активировать быстро. Для примера: Лидерство, Запугивание или Скрытность обладают практической ценностью в бою, действуют незамедлительно и не зависят от чужих действий. Способности, требующие больше времени на применение (например, Медицина) или специфического состояния и инструментов (Ремесла) не могут быть использованы в течение боя, хотя могут сыграть свою роль в подготовке к битве или впоследствии.

Использование Мгновенных Дисциплин

Как и Способности, Дисциплины, которые обладают мгновенным эффектом или требуют простое действие для активации, могут использоваться в бою. В некоторых случаях (например, Когти Зверя/*Talons of the Beast* в Превращении), эффекты очевидны. В иных случаях (Ноктюрн/*Nocturne* во Власти над Тенью) Рассказчик должен решить, какой

эффект будет у Дисциплины в дуэли или более масштабной стычке. Некоторые Дисциплины, такие как Доминирование, в сражении применить сложнее из-за тонкостей применения (например, обязательного взгляда в глаза). Рассказчик может отнести подобные Дисциплины к Длительным, чтобы избежать подобных проблем. К Мгновенным Дисциплинам относятся Обостренные Чувства/Heightened Senses (Прорицание), Благоговение/Awe (Присутствие), Дыхание Морфея/Morphean Blow (Валерен).

Использование Длительных Дисциплин

Некоторые Дисциплины требуют предпринять несколько действий для активации. В итоге подобные способности могут произвести весьма разрушительный эффект, но длительная концентрация делает их трудноприменимыми в горячке боя. Если для применения Дисциплины требуется множественное действие, игрок должен потратить пункт Силы воли или сделать бросок Сообразительности (сложность 6). и получить хотя бы один успех, чтобы Дисциплина сработала нормально. Неудача означает, что активации не произошло. Провал знаменует провал активации, и к тому же вампир отвлекается от защиты и становится уязвимым для чужих атак (см. Анализ ниже). Длительные Дисциплины включают в себя Усмирение Стада/Quell the Herd (Анимализм), Воющее Безумие/Howling Lunacy (Помешательство) и Отзвуки Сердца/Ripples Of The Heart (Смертоносность).

Дисциплины, предполагающие длительные приготовления и время на проведение - например, тауматургические ритуалы - не могут быть использованы в бою. Впрочем некоторые можно подготовить заранее и пользоваться эффектами в бою (или активировать во время сражения). Если такие дисциплины требуют концентрации со стороны персонажа, то игрок должен потратить действие (или заявить множественное действие) и сделать бросок Концентрации или потратить пункт Силы воли для обеспечения эффекта. Если бросок неудачен, эффект Дисциплины развеивается.

Защита

Персонаж не может использовать в сражении Уклонение, поскольку защита против многих противников отличается от защиты в поединке. Впрочем, каждый персонаж может повысить свои шансы избежать урона, потратив несколько действий на защиту. Это усложнит контратаки противников, но потребует половину всех действий на раунд (округление вверх, минимум два).

Питание

Каинит может съесть одного или нескольких противников на поле боя. Если игрок заявляет питание на все доступные действия, то может восстановить запас крови персонажа полностью. Если на питание отводится одно действие, то нужно бросить кубик, чтобы узнать, сколько пунктов крови было поглощено (небольшое значение броска означает, что Каинит выбрал для питания своего вассала, который уже был ранен. Питающийся в бою персонаж становится более легкой мишенью для атаки и рискует показать свою истинную природу находящимся вокруг смертным.

Анализ

В целом набор действий в масштабном сражении мало отличается от указанного в стандартных правилах. Рассказчик интерпретирует действия игроков в контексте мешанины тел и оружия, но основная механика остается неизменной. Отличия связаны с ускорением и упрощением боев с с большим количеством участников, а также использованием сверхъестественных способностей Каинитов и их слуг-гулей.

Атаки персонажей

Игрок может свободно делать боевые броски. Сложность равна 6, обезумевшие и верховые Каиниты против пеших противников сниают сложность до 5. Каждый успех убивает одного смертного противника. Смертный может быть убит ударом меча или стрелой, или потерять сознание, или сбежать с поля боя. Как бы то ни было, противник больше не участвует в битве. Уровни здоровья для массовки не считаются, только для основных персонажей.

Используемые в бою смертельные Дисциплины убирают с поля двоих противников за каждый успех в броске Дисциплины. Например, Ласомбра использует Руки Аримана/Arms of Ahriman (Власть над Тенью). у него будет шесть жертв, если он выкинул три успеха. Цели для некоторых способностей более ограничены, а другие покрывают большую площадь. Рассказчик варьирует эффективность применения той или иной Дисциплины в зависимости от особенностей окружения.

Контратаки

Каиниты - превосходные воины, но и они не защищены от повреждений в бою даже перед лицом "слабых" солдат-смертных. Боевая система представляет атаки против Каинитов достаточно абстрактно - в виде коротких схваток в течение раунда. Чтобы не делать броски за каждого отдельного солдата, можно кинуть 5 кубов со сложностью 6. Сложность увеличивается на 2, если Каинит защищается (см. Защиту выше) или снижается на 1, если он отвлекается (питается, провалил бросок Длительной Дисциплины и т.д.). Запас кубиков на контратаку варьируется в зависимости от характеристики и умений противников (см. раздел "Опытные солдаты, гули и личные враги" ниже).

Если солдаты противника набрали пять и более успехов, Каинит немедленно обмякает и/или впадает в торпор. Судьба обездвиженного/торпорного Каинита в ваших руках. В иных случаях каждый успех дает два кубика урона. Каждый третий успех в броске урона наносит агgravированный урон, остальной урон - летальный. Каинит может попытаться поглотить урон как обычно (с помощью Выносливости, Стойкости и иной брони). Впрочем, ни уклоняться он не может, ни активно или пассивно обороняться (блоки и парирование требуют затраты действия и не приносит существенной выгоды).

Осложнения

Сражение может быть не более чем месивом из тел и сверкающей стали, но чаще оно

сопровождается непредвиденными осложнениями. В конфликте могут с обеих сторон участвовать анатураны - гули, Каиниты и, возможно, другие - и смешение этих сил может ужаснуть людские массы. К тому же, оборонительные сооружения помогают или задерживают войска, а хороший (или дурной) лидер может произвести сильное впечатление на окружающих.

Мораль

Несмотря на то, что большинство средневековых смертных верят в демонов и чертей, гуляющих в ночи, они все же склонны уежать при виде кого-то, кто рвет противника на части голыми руками или рвут кому-то глотку, чтобы напиться крови. Поля сражений представляют из себя сцены невообразимого кровавого месива, но и то смертные предпочтут удрать при виде чего-то сверхъестественного.

Бросьте три кубика (сложность указана ниже), для каждой стороны, чтобы определить, опознали ли солдаты сверхъестественное (да, персонаж может испугаться чертям и своих собственных воинов). При одном-двух успехах дух останется достаточно крепким, чтобы позволить предпринимать какие-то действия, три позволят провести Усиленную Контратаку (см. ниже). Неудача означает, что очевидцы трепещут, так что в следующем раунде сложность бросков против напуганных солдат снижается на 1. Эти штрафы для неудачи и провала идут для каждой стороны, отображая уменьшение шансов врага на атаку, когда защитники и стражи убегают подальше от места происшествия.

Действие	Сложность
Суперубийца (10+ трупов за раунд)	6
Питание каинита	6
Безуме (или Ротшрек) каинита*	7
Мелкие проявления сверхъестественных сил (например Шепот ложной воли/Murmur of the False Will, Доминирование)	5
Явные проявления сверхъестественных сил (Форма мрака/Tenebrous Avatar, Власть над Тенью)	7

* Учитывается только демонстрация клыков и подобные выверты. Простая ярость берсерка в некоторых культурах (той же Скандинавии или Ирландии) считалась нормой даже для смертных.

Усиленная контратака

Пока каиниты держат свои сверхъестественные способности в тайне, они являются не более чем хорошо экипированные и одаренные смертные. Впрочем, если персонаж предпримет что-то неординарное, что привлечет к нему внимание - например, применит Дисциплины, хотя хватит и простого убийства голыми руками десятка-другого воинов, - то он рискует навлечь на себя персональный гнев противника.

Если противник наберет три успеха в броске морали, то он не только не убежит перед лицом "демона", но и сконцентрирует свои силы на ответной атаке (к примеру, организует град стрел или кавалерийский наезд) на каинита или гуля, из-за которого и пришлось делать бросок. Дабы отобразить этот праведный гнев, к броску атаки противника на следующем раунде прибавляется два кубика.

Командование

Талантливый командир (хоть целой армии, хоть отдельного подразделения) может четко показать разницу между победой и разгромом. Великие смертные полководцы, такие как Саладин, Филипп Август и Ричард Львиное Сердце, использовали свои военные таланты для претворения в жизнь собственных мечтаний - тогда как бесталанные (как Иоанн Безземельный) приводят свои народы к краю пропасти. То же самое с каинитами. Война Князей поставила воинские таланты наравне с умением плести политические интриги.

Если вы хотите сделать командиров ваших армий безликими, то перед началом столкновения просто сделайте броски Восплатие+/Лидерство (сложность 6) для каждой стороны. Бросок противопоставленный, победитель прибавляет разницу в количестве успехов к количеству кубиков в бросках на протяжении боя (кроме кубиков урона и поглощения). С другой стороны, броски можно делать каждый раунд, а разницу в успехах использовать как модификатор к последующим броскам.

Подобного рода командование, впрочем, является элементом организации и управления армией, персонажи могут действовать независимо от воли командира - например, обезумевший каинит не будет думать ни о чем, кроме запаха крови.

Опытные солдаты, гули и личные враги

Многие каиниты наслаждаются горячкой боя, но для большинства смертные солдаты представляют невеликую проблему. Реальную проблему создают их противники-вампиры и другие анатураны. Рассказчик выиравает, кто будет учествовать в этом раунде - смертные рекруты, профессиональные солдаты, гули или другие каиниты.

Обычные правила описывают стандартных солдат, рекрутов феодалов. Плохо организованный пейзаж обладают тремя или четырьмя кубиками для каждой контратаки. Для сравнения, профессиональные воины - пехота и рыцари - "оснащены" шестью или даже семью кубиками. Элитные солдаты, такие как рыцари-тамплиеры, используют семь

или восемь кубиков. Гули имеют восемь кубиков на атаку и всегда отнимают один от сложности при бросках на мораль. Люпины и другие странные личности обладают тем количеством кубиков, которое вы сочтете нужным (возможно, даже 10) и полностью игнорируют броски на мораль.

Враги-каиниты (и особо выдающиеся смертные) создаются как персонажи или неписи, и их бои с персонажами проводятся по стандартным правилам, описанным в основной книге. Эти дуэли могут проходить как обычные боевые раунды, хотя можно установить лимит - например, 10 раундов, - а потом они снова входят в ритм сражения, будто сметенные вихрем боя. Дуэль - это единственный случай, когда вводятся обычные боевые раунды. Персонаж, вовлеченный в дуэль, не подвергается контратакам смертных, хотя противники могут заметить покушение на своего лорда или свои же солдаты решить помочь командиру.

Местность, укрепления и оборонительные позиции

Местность и позиционирование на поле боя может дать солдатам серьезное преимущество перед противником. Полученные сторонами бонусы определяет Рассказчик. Это может быть увеличение на единицу сложности ранения солдата, защиту от определенного рода атак (например, при штурме стен замка).

Местность	Бонус
Открытая	Нет
Лес	+1 к сложности всех ближних боев, +2 к сложности для кавалерии, +3 к сложности для дальних атак
Атака вверх по склону	+1 к сложности атаки в ближнем бою и для кавалерии
Преодоление рва	+1 к сложности атаки в ближнем бою и для кавалерии
Форсирование реки	-1 действие (каиниты) или +1 к сложности (смертные) атаки в ближнем бою и для кавалерии
Укрепление кольями	+2 к сложности кавалерийских атак, защитники получают 2 кубика к контратаке
Деревянный частокол	+1 к сложности атак ближнего боя, кавалерийских и дальних
Каменная стена	+2 к сложности всех кавалерийских атак и атак ближнего боя,

(здание) +1 к сложности дальних атак

Каменная стена +3 к сложности всех кавалерийских атак и атак ближнего боя,
(укрепление) +2 к сложности дальних атак

* В данном случае под "дальними" атаками имеются в виду стрелы, метательные снаряды и так далее.

Ночная победа

Бои редко случались внезапно, чаще для достижения великого множества целей: уничтожить противника для захвата или удержания власти, защитить ресурсы или просто для провокации врага на ответные действия. В различных случаях победа трактуется достаточно широко. Если цель заключается в сокрушении противника, то целью в бою будет разбить армию врага или хотя бы уничтожить лидеров. В таких случаях бои идут насмерть, и победителя определяет количество (и качество) жертв. В битвах за ресурсы готовность к потерям зависит от важности объекта для каждой стороны: защитники могут всеми силами оттягивать момент столкновения и берегут силы. В арьергардном бою задержка противника на день или даже на час уже может означать победу защитников. Вы можете просто выбрать исход боя, и тогда действия персонажей значения иметь не будут, а можно наоборот - когда именно персонажи определяют результат стычки или всего сражения. Вы можете постановить, что котерия одержит небольшую победу, уничтожив дюжину противников, или большую, если двадцать и больше. А может, лидер придумает в ловушку и отберет победу (при соблюдении какого-нибудь специфического критерия, например, 6+ успехов) или добьется полного успеха.

Пример боя

Анатолий и его соратники вступили в бой с силами местного лорда-Цимисха. Рассказчик постановил, что бой будет длиться шесть раундов, в течение которых у Анатолия четыре действия (значение его Ловкости). Других каинитов на стороне Анатолия нет, а лорд-Цимисх (Ловкость 3) его единственный противник-каинит. Поскольку у Анатолия Ловкость выше, он атакует первым.

В начале первого раунда игрок за Анатолия делает бросок Самоконтроля и набирает необходимое для обуздания Зверя количество успехов. Также он делает бросок Ловкость+Атлетика (поскольку не верхом) для преодоления Осложнений, получает успех. Игрок решает, что первым действием будет ринуться в горнило боя (Передвижение). Вторым действием он видит вступление в бой, размахивая мечом. Для этого игрок делает бросок Ловкость+Фехтование (7 кубиков) против сложности 6 и набирает два успеха и затем Анатолий убивает двух язычников. Для этого четвертого (последнего) действия он активирует Чтение ауры/Soulsight (прорицание), чтобы отследить местонахождение Цимисха.

Затем действуют солдаты противника. Рассказчик определяет их как смертных с пятью кубиками на контратаку, и выбрасывает 2, 2, 3, 6 и 10. Сложность 6, так что солдаты

набрали два успеха. Рассказчик бросает четыре кубика урона (количество успехов $\times 2$) и получает два успеха. Анатолий должен попытаться поглотить два уровня летальных повреждений. Игрок бросает шесть кубиков (Выносливость $4 + 2$ за легкую броню) и получает три успеха против сложности 6. Анатолий избежал урона. А затем Рассказчик описывает действия Цимисха.

Общая схема ведения широкомасштабных боев

Первый этап: Инициатива

— Персонажи действуют в порядке Ловкости. Связанные друг с другом персонажи действуют одновременно.

Второй этап: Действия персонажей

— Персонажи пытаются преодолеть безумие (бросок Самоконтроля/Инстинктов, достаточно одного успеха).

— Игрок делает бросок для преодоления Осложнение (Ловкость+Атлетика, сложность 6, достаточно одного успеха).

— Игрок определяет количество действий в зависимости от Ловкости.

Третий этап: Анализ действий персонажей

— Игрок делает бросок атаки как обычно.

— За каждый успех в броске атаки погибает или убегает с поля боя один смертный противник.

— За каждый успех в броске атаки с помощью Дисциплины погибает или убегает с поля боя два смертных.

Четвертый этап: Контратака

— Рассказчик бросает 5 кубиков (сложность 6) на атаку смертных против каинита.

— Если получено пять успехов, каинит обмякает и/или впадает в торпор.

— Каждый успех в броске атаки дает два кубика урона. Каждый третий пункт урона становится агgravированным, остальные летальные.

— Каинит может поглотить этот урон, но не увернуться.

Марш времени

Ход времени является центральным моментом во многих хрониках. Нижеприведенные правила призваны помочь вести хронику, за время которой проходят годы и даже века. Эти правила отражают развитие персонажа и психологические аспекты, приходящие с возрастом. Также в этом разделе предложены советы, как связать хроники Темных веков и современности.

Развитие

В пятой главе Dark Ages: Vampire описывается, как персонажи растут за счет баллов опыта и развития, в целом освещается деятельность между игровыми сессиями, но не в промежутках между историями. Этот раздел основывается на информации из основной книги, дополняя и детализируя ее.

Баллы простоя используются для куда более продолжительного периода, чем баллы опыта - лет и декад, а не дней и недель - отражая инертность существования каинитов. Без постоянной стимуляции к телодвижениям и подвигам каиниты мало склонны изучать что-то новое. С возрастом физиологические и психологические аспекты затрудняют развитие (что отражено в Каиновой старости и Персонажах-старейшинах ниже).

Простой, лет	Баллы развития
--------------	----------------

1-5	1 в год (1-5)
-----	---------------

6-35	1 за 5 лет (6-10)
------	-------------------

36-135	1 за 10 лет (11-20)
--------	---------------------

136-500	1 за 20 лет (21-40)
---------	---------------------

501-750	1 за 25 лет (41-50)
---------	---------------------

751+	1 за 30 лет (51+)
------	-------------------

Получение баллов развития

Баллы развития начисляются за "закадровые" действия персонажей по самосовершенствованию. Количество баллов зависит от продолжительности простоя и активности персонажа. Каинит, который сто лет не вылезал из убежища в Карпатах, получит самый минимум, а другой, десяток лет плетущий политические интриги в Венеции, получит гораздо больше и с большей легкостью. Природа простоя также влияет на количество и причину получения баллов.

Активность. Это первый уровень простоя, отражающий то, что каинит вел нормальную нежизнь без особых рисков и с должной осторожностью. Для таких персонажей начисление баллов зависит исключительно от продолжительности периода простоя, и на использование этого бонуса не накладывается ограничений.

Исследования. Каинит может потратить годы и десятилетия в изучении манускрипта или высокоинтеллектуальных материй. Такие исследования обычно сильно сфокусированы,

что позволяет персонажу получить дополнительный балл за декаду простоя. Впрочем, баллы за исследования могут быть потрачены только на Познания. Персонажи, погрязшие в исследованиях, считаются "неактивными" при бросках Дополнений.

Практика. Подобно некоторым смертным, каиниты могут себе позволить потратить немало лет на совершенствование физических - в основном воинских - талантов. Путь физического совершенствования требует самоотдачи и приносит один балл за каждое десятилетие простоя. Эти баллы можно тратить только на Навыки и некоторые Таланты (такие, как Драка). Персонажи, занятые самосовершенствованием, считаются "неактивными" в бросках Дополнений.

Отшельничество. Персонаж может пытаться свести к минимуму риски - уйдя в леса или монастырь - или соблюдать всевозможные меры предосторожности при общении с окружающими. Отшельники избегают многих проблем, описанных в разделе Риски и Награды ниже, но также упускают немало возможностей. Соответственно, они получают только половину (округление вниз) положенных очков развития. Персонажи-отшельники считаются "неактивными" в бросках Дополнений.

Опасность. Персонаж может периодически находиться в постоянно опасности. Он вынужден учиться в экстренном порядке и получает дополнительные баллы развития (за период опасности - в полтора раза больше, чем положено). Например, за период простоя положено 10 баллов, у персонажа будет 15, если в это время он был в опасности. Впрочем, повышать и даже сохранять Дополнения в этом случае будет очень сложно.

Торпор. Каиниты в торпоре, если на то будет воля Рассказчика, могут получать баллы развития. Но для этого нужно, чтобы у персонажа были высокие ментальные показатели (сила воли 7+ и Восприятия 4+), а возраст больше 500 лет. Тратить баллы развития, полученные за время торпора, он может только на ментальные черты и получать максимум 1 балл за 30 лет.

Персонажи могут провести период простоя, занимаясь чем-то одним, а могут вести бурную жизнь. Рассказчик может разбить весь период на несколько частей, отыгрывая как сцены в истории или еще как-нибудь, отслеживая ключевые события. Эти эпизоды могут планироваться заранее, а могут исходить из дневников персонажей или других предпосылок от игроков. Как бы то ни было, если такой эпизод перерастает в полноценную историю, персонажи прекращают получать очки развития. Если период простоя продолжится - начисление идет, как указано выше. Если в один и тот же период смешивались разные виды активности, то вы должны распределить, какой тип был преобладающим каждые 20 лет. Вы также должны определить основной тип активности персонажа (активен, неактивен, в торпоре) для каждого 50-ти или 100-летнего периода простоя, чтобы определить сложность бросков Дополнений.

Баллы развития начисляются согласно вашему разумению, и вы можете увеличить или уменьшить их количество в свете действий игроков или иных факторов. Например, вы можете персонажу, если игрок вел дневник персонажа во время простоя, начислить больше баллов, чем если игрок решил не расписывать историю. Впрочем, постарайтесь не позволять периоду простоя становиться определяющим фактором хроники. Развитие - удобный повод для применения дополнительных техник (см. Продвинутое ведение хроники), но не стоит ни делать его основным способом получения опыта, ни позволить игрокам считать баллы развития "шальной монеткой". Вне зависимости от того, насколько детально игроки расписали историю своих персонажей, существуют определенные лимиты на выдачу баллов. Баллы развития помогают смоделировать

происходящее в определенный отрезок времени, но не являются основным источником опыта.

Обычно неиспользованные баллы развития замораживаются до следующего периода простоя. Вы можете поставить игроков в более жесткие рамки, объявив, что неиспользованные баллы аннулируются, если не будут использованы до начала следующего "активного" периода. Это решение может показаться жестким, но оно отражает ту растерянность, которая идет рука об руку с началом интенсивной жизни.

Риски и награды

В конце каждого периода затяжного простоя (или столетия, что будет короче) игроки делают броски Силы воли (сложность 7). Если персонаж избегал опасности (например, был отшельником), сложность 9. Если персонаж вел бурную опасную жизнь, сложность 6. Торпорные персонажи этого броска не делают. Каждый успех добавляет персонажу бонусный балл развития. Избегающий опасностей не может провалить этот бросок. Если персонаж занимался исследованиями и самосовершенствованием, вел активную жизнь, то он при провале теряет по баллу за единицу (но хотя бы один балл в итоге должен остаться). У персонажа, который находился в опасности, должен быть хотя бы один успех, или он также теряет балл развития.

Трата баллов развития

Как и баллы опыта, баллы развития могут быть потрачены на увеличение значения черт. Таким образом отражается равномерное возрастание с годами опыта и знаний каинита, которые произрастают из самого его существования. К сожалению, этот рост происходит гораздо медленнее, чем при активной игре, так что обычно баллы развития тратятся на Способности и Преимущества. Баллы опыта больше подходят для получения минимума знаний в какой-либо области или налаживания необходимых связей, чем для размеренного обучения в периоды простоя. Вы можете разрешить игрокам тратить баллы развития на приобретение новых Способностей и Преимуществ, но стоить они должны как минимум в два раза больше, чем за баллы опыта. Также баллы развития могут быть объединены с баллами опыта для улучшения уже имеющихся Черт. Например, у персонажа три балла опыта и два развития могут быть потрачены для покупки второй точки в клановой Дисциплине. Когда можно тратить баллы развития, решает Рассказчик. Это может стать началом процесса обучения, отображая прежние усилия персонажа для получения новой точки, а может стать результатом стараний персонажа. Точки также можно тратить в процессе обучения - возможно, как обозначение уверенного движения к совершенству.. В большинстве случаев на трату баллов слегка оказывает влияние история, так что она должна соответствовать хронике и вашим требованиям. Как и в случае с опытом, игрок должен пояснить, откуда у персонажа новая точка - возможно, рассказать короткую историю об этом. Изучение второй точки Стрельбы из лука может не сыграть большой роли в жизни персонажа, но вот поиски учителя Валерена связаны с теми еще приключениями и рисками и легко могут аукнуться в основной истории. Времени на изучение при трате баллов развития, а не опыта, будет потрачено больше в связи с меньшей общей активностью персонажа. Точная продолжительность периода

обучения зависит от конкретной черты и общей активности персонажа. В основном уходит от года до десятка лет на точку. Например, покупка третьей точки какой-то Черты потребует от персонажа от 3-х до 30-ти лет. Впрочем, игрок не может потратить баллы развития для покупки более чем одной точки в каждой Черте за один период простоя (и столетия в зависимости от того, что будет короче). Древние каиниты, которые провели период простоя в торпоре, могут тратить баллы развития только на Ментальные Атрибуты, Познания и ментальные Дисциплины. Значение любой Черты, которая требует от персонажа физической активности - для исполнения или изучения - не может быть поднята за счет этих баллов. Улучшение ментальных показателей в торпоре будет стоить только 75% (округление вверх) от нормального простоя или баллов опыта.

Пример развития

Получивший Становление в 775 году после Рождества Христова, Бруджа Ранульф поучаствовал в разграблении викингами Линдисфарна [Святой Остров]. Эта история закончилась в 785 году [вообще нападение на Линдисфарн произошло 8 июня 793 года и считается едва ли не отправной точкой в истории викингов, - прим. пер.]. Рассказчик постановил, что следующая хроника начнется в 1064 году, сразу после вторжения норманов в Англию. Соответственно, Ранульфу досталось 30 баллов развития (10 за каждое столетие из почти 300 лет, прошедших между историями), и просит Ричарда (игрок за Бруджу), описать, что персонаж делал в это время. Ричард бросает количество кубиков, равное значению силы воли персонажа (5) для каждого столетия простоя. И решает, что в первое столетие Ранульф был "в опасности" (сложность 6), поскольку сражался с захватчиками, второе провел в одиночестве (сложность 9), а третье был активен (сложность 7). Ричард получил четыре успеха в первом броске, но ни одного во втором. А третий он, к сожалению, провалил. Он бросает один кубик, чтобы определить количество потерянных баллов развития. В результате получил 3, что почти компенсировало успехи, полученные в первом броске. В итоге он получил 31 балл развития: 19 ($10 \times 1,5 + 4$) за первый, рискованный, период, 5 ($10/2$) за время отшельничества и 7 ($10 - 3$) за третий. В первую очередь Ричард повысил Ранульфу Могущество с 2 до 3 за 3 балла развития (поскольку персонажу уже под 200 лет), а также Прорицание с 1 до 2 за 4 балла (поскольку это для Ранульфа неклановая Дисциплина). Также он решил повысить Уклонение и Фехтование с 3 до 4 и купить вторую точку Лидерства, что в сумме стоило 6 баллов (по 2 за каждый пункт). Кроме того, он покупает по точке в Ловкости, Силе и Восприятии, затратив в целом 15 баллов (по 5 за каждую, поскольку Ранульф младше 500 лет, а его Сила воли равна 5). Ричард решает повысить и уровень Дороги персонажа с 4 до 6. Это потребует трех баллов (1 за переход с 4 на 5 уровень и 2 за переход с 5 на 6), ибо его Сила Воли 5.

Получение и потеря Дополнений

К Дополнениям несколько иной подход, нежели к иным Чертам, поскольку их значения могут как повышаться, так и понижаться в зависимости от множества факторов. Например, в смертной жизни в 775 году у Ранульфа была свита. Однако к 1064 году весь первоначальный состав был уже давно мертв (если, конечно, он не превратил их в гулей

или не нанял новых). Игроку придется прикладывать некоторые усилия для сохранения и преумножения имеющихся значений, но даже тогда капризы судьбы могут привести к краху - или к неожиданному взлету. За каждое столетие простоя игрок должен потратить один балл развития (или опыта) для сохранения Дополнения (два балла, если персонаж был неактивен). Если игрок не может или не хочет тратиться, значение Дополнения автоматически снижается на 1. Повышение значений более рискованно, поскольку придется рисковать и персонажу. Для получения точки Дополнения нужно потратить один балл развития и один дополнительный балл за каждые два столетия после первых двух. В отличие от других покупок, успех не гарантирован. Игрок делает бросок (количество кубиков равно текущему значению Дополнения) против сложности, соответствующей типу активности во время простоя. Неактивные и торпорные персонажи не могут повышать Дополнения. Обычно персонаж может получать по точке Дополнений за 50 лет простоя. Игрок может попытаться получить дополнительную точку, но это потребует больших трат и повысит сложность броска на 1. Третья точка за один период будет стоить в три раза дороже, а сложность повысится на 2 - и так далее. Дополнение Поколение является исключением из правил. Игрок не должен тратить на поддержание баллы развития или опыта. Также за время простоя нельзя увеличить значение этого Дополнения (разве что при помощи дьяблери, а это уже отдельная история).

Новые Дополнения не могут быть получены в счет баллов развития. Персонажи могут их получить только путем отыгрыша и мастерской волей.

Искушая судьбу

Персонажи, которые провели время простоя в опасности, получают больше баллов развития, но одновременно с тем могут растерять свои сбережения и союзников. Это связано отчасти с тем, что персонаж в экстремальной ситуации меньше внимания уделяет сохранению Дополнений, а отчасти с тем вниманием, которое привлекает подобная активность.

Если персонаж был во время простоя в опасности, игрок делает бросок Силы воли (сложность 7) за каждое Дополнение за исключением Поколения. Если бросок провален, персонаж теряет точку Дополнения. Если неудачен, значение остается прежним, но персонаж не может его повышать в этот период простоя. Если бросок успешен, игрок может повышать значение Дополнения как обычно, но сложность повышается на 1.

Сохранение командных Дополнений

Одним из немаловажных моментов является возможность персонажей объединить свои Дополнения для создания коллективной сферы влияния. Подразумевается, что как только партия переходит в состояние простоя, ей нужны какие-то причины для сохранения командных Дополнений.

Если закрепленное (привязанное к точке на карте) Дополнение имеет значение пять и ниже, один персонаж вполне может его поддерживать. В любом случае этот персонаж должен находиться поблизости от места, как говорится, дислокации Дополнения. Например, если котерия объединила Стадо, то поддерживающий персонаж должен во время простоя находиться в той же области, что и то самое Стадо. Чтобы не допустить

понижения значения такого Дополнения, достаточно, чтобы балл развития потратил поддерживающий персонаж, а вот для увеличения потратить по баллу придется всем. *Пример. Византийская котерия, известная в Средиземноморье как Кулак Дурреса* обитала в поместье, где выращивались оливы и другое продовольствие. В игровых терминах это Дополнение Домен 5. Два игрока вложили в него по два пункта, а третий один. В течение периода простоя один из персонажей мог остаться в поместье и поддерживать его за один балл развития. Значение останется прежним, даже если остальная котерия решит на время разъехаться по разным городам. Впрочем, если котерия решит предпринять попытку повысить значение Дополнения, потратить по баллу развития должен каждый из трех игроков, которые изначально вкладывались в Домен. Затем тот, кто оставался в имении, должен сделать бросок, чтобы посмотреть, удалось ли им улучшить свое материальное положение.* Если у закрепленного Дополнения значение 6 и выше, то оно слишком велико для того, чтобы его поддерживал кто-то один. В этом случае поработать должно два и более персонажей, и потратить по баллу развития придется каждому. Во всем остальном высокоуровневое Дополнение не отличается от низкоуровневого, разве что повысить его значение будет труднее (повышайте сложность броска на 1). Например, чтобы вместо Стада 6 получить Стадо 7, нужно сделать бросок со сложностью 7. Остальные Дополнения, связанные с закрепленным, также требуют поддержания, но не отдельного зрителя. Любой из котерии может потратить несколько баллов развития для поддержания остальных командных Дополнений. Впрочем, их улучшение потребует трат от всех вложившихся - точно так же, как с закрепленным Дополнением. "Скинувшиеся" персонажи могут вложиться не полностью. Например, при создании игрок взял Ресурсы 4, но вложил в копилку только два. Тогда у персонажа будут личные Ресурсы 2. Если котерия решит повышать значение командного Дополнения за время простоя, то он также должен потратить балл развития. И еще балл на поддержание собственных Ресурсов, отделенных от командных.

Дуррес (Durrës), город на З. Албании, главный морской порт на Адриатическом море и крупный пром. центр, в 36 км к З. от Тираны. 114 тыс. жителей (2003). Основан в 625 г. до н.э. греками как Эпидамн, с 312 г. до н.э. был под властью римлян (переименован в Диррахий), Византии, Венеции, с 1501 г. – Османской империи. В 1913–20 гг. – столица Албании. В 1915–18 гг. оккупировался итальянцами и австрийцами, сильно пострадал от бомбёжек. Ныне в Д. судовой флот; пр-во пластмасс, кирпича; таб., кож., пищ. пром-сть. Через порт вывозят зерно, кожи, табак, фрукты. Осн. жел.-дор. узел страны. Резиденция греческой православной церкви. В окрестностях руины византийских и венецианских укреплений. Пляжи. (Словарь современных географических названий. — Екатеринбург: У-Фактория. Под общей редакцией акад. В. М. Котлякова. 2006.)

Дополнения в период простоя

Союзники

Сложность: 7

Провал. Вы сказали что-то не то не тем людям. Вы теряете одну точку, и один ваш

союзник покидает вас - или, хуже, встает против вас. По решению Рассказчика персонаж может заполучить Недостаток Враг (2 СО), но без бонусных очков.

Неудача. Ваша попытка привлечь нового союзника претерпела неудачу в локальном масштабе. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Лесть, подарки и благоволение привлекло кого-то на вашу сторону.. Значение Союзников увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.). Игрок может использовать дополнительную точку на Слуг вместо Союзников.

Связи

Сложность: 6

Провал. Враг воспользовался вашими связями для дезинформации. Вы теряете точку Связей и, по решению Рассказчика, Статуса.

Неудача. Все ваши усилия по расширению информационной сети обратились в ничто., но вы сохранили статус-кво. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Вы обратили врага на свою сторону. или приобрели новый рычаг давления. Значение Связей увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.). Игрок может использовать дополнительную точку на Союзников вместо Связей.

Домен

Сложность: 7

Провал. Увы! Ваши попытки расширить свои владения повлекли за собой репрессалии. Могущественный враг (смертный или каинит) захватил ваши земли. Вы теряете точку Домена и, по решению Рассказчика, Стада или Ресурсов.

Неудача. Война Князей кипит, но за каждую добычу вы теряете что-то эквивалентное. Или, возможно, вы предпочли не выделяться. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Никто не мог устоять перед вашим натиском - военным или политическим - в желании расширить владения и влияние. Значение Домена увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.). Игрок может использовать дополнительную точку на Союзников или Ресурсов вместо Домена.

Поколение

Игроки могут понизить Поколение только за счет амаранта, а это отыгрывается в полной мере - в виде главы или сцены.

Стадо

Сложность: 6

Провал. К сожалению, ваше пренебрежение или деятельность врагов лишила вас части запасов витэ. Вы теряете точку Стада.

Неудача. Пополнения в вашем Стаде компенсируют потери от старости, болезней и несчастных случаев. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Создав кровавый культ среди знати или просто рыская по улицам, вы увеличили число ваших последователей. Значение Стада увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.). Игрок может использовать дополнительную точку на Связи или Слуг вместо Стада.

Влияние

Сложность: 8

Провал. Вы перемудрили сами себя. Ваши смертные последователи вывернулись из вашей хватки или переметнулись на сторону врага. Вы теряете точку Влияния.

Неудача. Вы вели свою игру великолепно, но все ваши усилия не смогли увеличить ваше влияние среди смертных. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Политическая стратегема начала приносить плоды или, возможно, вы потратили кровь, чтобы привязать к себе лорда или священника. Значение Влияния увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.). Игрок может использовать дополнительную точку на Связи или Союзников вместо Влияния.

Ментор

Сложность: 7

Провал. Возможно, ваше развитие было признано неудовлетворительным или же вы повели себя не лучшим образом. В любом случае, вы потеряли благорасположение вашего Ментора. Вы теряете точку Ментора, поскольку ваш наставник уделяет вам меньше времени и сил. По решению Рассказчика вы можете получить Недостаток Клятвопреступник или Немилость Сира, но не бонусные очки за них.

Неудача. Ваш Ментор игнорирует вас столь же часто, как помогает. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Благодаря вашим усилиям, Ментор начал уделять вам больше внимания или, возможно, заработали благоволение более титулованной особы. Значение Ментора увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.).

Ресурсы

Сложность: 8

Провал. Пожар поглотил ваше имение или, возможно, усилия ваших врагов достигли цели. Вы теряете точку Ресурсов. По решению Рассказчика вы можете также потерять точку Домена или Слуг.

Неудача. Благодаря мудрому руководству - и умелому сенешалю - вы сохранили свои

сбережения. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Вы вложились в стоящее дело или нашли новый способ разбогатеть в вашем Домене. Значение Ресурсов увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.). Игрок может использовать дополнительную точку на Домен вместо Ресурсов.

Слуги

Сложность: 6

Провал. Болезни выкосили ваших слуг, или они умерли от старости, или разбежались, спасаясь от вашей тирании. Вы теряете точку Слуг и, по решению Рассказчика, Домена или Ресурсов.

Неудача. Спустя годы, семья ваших слуг - гулей или смертных - продолжает служить вам. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Под вашим руководством ваши слуги и помощники процветают и приводят других вам служить. Значение Слуг увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.). Игрок может использовать дополнительную точку на Союзников вместо Слуг.

Статус

Сложность: 8

Провал. Баланс сил внутри общества каинитов сместился, и вы обнаружили себя не с теми и не в то время - благодаря вашим собственным усилиям или проискам врагов (и бывших союзников). Вы теряете точку Статуса и, по решению Рассказчика, Союзников или Влияния.

Неудача. Вы вели свою игру, но в результате ваше влияние осталось неизменным. Значение Дополнения не изменилось.

Успех. Ваши действия - или их обещание - увеличили ваш вес в обществе каинитов. Значение Статуса увеличилось на 1, плюс еще на 1 за каждые два успеха (одна точка за один или два успеха, две за три или четыре успеха и т.д.). Игрок может использовать дополнительную точку на Союзников вместо Статуса.

Пример начисления Дополнений

Ранульф пережил еще один период простоя между 1070 и 1170 гг. У него был Домен 2, Поколение 1, Влияние 1 и Слуги 1. Он должен потратить как минимум три балла развития (по одному на каждое Дополнение кроме Поколения), чтобы их значение не изменилось. Ричард (игрок), решает, что Ранульф может использовать период нашествия норманнов для увеличения значения Дополнений.

Поскольку ему уже 300 лет, повышение значения Домена с 2-х до 3-х будет стоить два балла развития. Затем он делает бросок двух кубиков (согласно текущему значению Дополнения), получив 10 и 4. Базовая сложность 7, так что бросок дал ему один успех, и значение Домена увеличилось до 3.

Поскольку период простоя длился век, то вторая попытка Ранульфа улучшить показатели Дополнений идет без штрафа (прошло больше 50-ти лет). Он пытается повысить значение влияния. Это стоит ему еще двух баллов развития. Он бросает один кубик (поскольку сейчас у него Влияние 1). Ужас! Он выкинул единицу, провал. Ранульф теряет единицу Влияния, поскольку норманны выживают англо-саксонскую знать, находившуюся под его властью (Рассказчик оказался импостив, поскольку не заставил потерять точку еще в каком-нибудь Дополнении).

Каинова старость

Для молодых (младше двухсот лет) каинитов стоимость повышения Черта мало отличается от указанной в основной книге правил. Впрочем, каиниты - существа не слишком активные. Становление замедляет физические и психологические процессы, и с годами каинит обнаруживает, что его способности к обучению притупляются. Как только персонаж вступает в третье столетие своей нежизни, стоимость повышения Черта начинает неуклонно увеличиваться. "Идти в ногу со временем" становится все труднее, и каинит, рожденный тысячелетием ранее Христа, может найти Темное Средневековье чуждым и непостижимым, также как Последние Ночи для вампиров из Долгих Ночей. Нижеприведенная таблица отражает постоянно увеличивающуюся сложность получения новых Черта за баллы опыта. Стоимость Черта за баллы развития освещена в основной книге.

[Выписка из Dark Ages: Vampire, перевод khe12]

Распределение баллов развития

Если игрок решает потратить баллы опыта на приобретение первой точки новой Способности или Дисциплины, Рассказчик может потребовать от него отыграть напряжение и концентрацию усилий. Прежде чем приступить к распределению баллов, выберите, будете ли вы тратить баллы развития на приобретение новых способностей или на усовершенствование уже имеющихся. Баллы развития тратятся непосредственно перед началом новой истории. Приобретенные на них способности сразу же вступают в действие. Неизрасходованные баллы не сгорают и переносятся на следующий период бездействия. Стоимость повышения характеристик за счет баллов развития указана ниже.

Атрибуты: пять баллов за точку, если возраст вашего персонажа в веках ниже значения его Силы воли; десять баллов за точку во всех остальных случаях.

Способности: два балла за точку. Специализации и профессии приобретаются за один балл каждая.

Дисциплины: стоимость изучения Дисциплин повышается по мере старения вашего персонажа. В первые два столетия она составляет три балла за точку, затем каждые два века увеличивается за один балл. Если речь идет о Дисциплине с несколькими путями (в средние века это, скорее всего, будет Тауматургия и Смерть, в последующие эпохи перечень таких Дисциплин может быть другим), то за эту цену можно получить две точки. Стоимость одной точки внеклановой Дисциплины выше на один балл.

Добродетели: два балла за точку.
Дорога: один балл за точку, пока значение Дороги не сравняется со значением Силы воли, затем — два балла за точку.
Сила воли: два балла за точку.

Дополнения

Как сказал пророк, "время и случай для всех их". Во всех остальных случаях персонаж может рассчитывать на собственные силы. Но установление связей с миром всегда несет в себе опасность. Стоимость повышения Дополнения составляет один балл развития за первые два века существования вампира плюс еще один балл за каждые последующие два века. Чем старше вампир, тем ему сложнее взаимодействовать с миром и находить новые решения. Выжившие вампиры кое-как справляются с задачей, но ничего простого и забавного в этом нет.

Временной отрезок Баллы развития

Первые 5 лет 1 балл за год

Следующие 25 лет 1 балл за пять лет

Следующие 100 лет 1 балл за десять лет

После 130 лет 1 балл за двадцать лет

В торпоре нет

Стоимость покупки Черт за баллы опыта

	Возраст каинита				
	>200	201-350	351-500	501-750	751+
Новая Способность	3	4	5	6	7
Новая Дисциплина	7	8	9	10	11
Новый Путь Тауматургии	10	11	12	13	14
Человечность/Дорога	TRx2	TRx3	TRx3	TRx4	TRx5
Добродетель	TRx2	TRx3	TRx3	TRx4	TRx4
Способность	TRx2	TRx3	TRx4	TRx4	TRx5
Атрибут	TRx4	TRx4	TRx5	TRx5	TRx6
Путь Тауматургии	TRx4	TRx4	TRx4	TRx5	TRx5

Клановая Дисциплина	TPx5 TPx5	TPx6	TPx6	TPx7
Неклановая Дисциплина	TPx7 TPx8	TPx8	TPx9	TPx10

*TP - текущий рейтинг (значение) Черты.

Персонажи-старейшины

Старейшины (как персонажи игроков или мастерские) играют значительную роль во многих хрониках Темных Веков. Хотя они в основном соответствуют правилам для обычных персонажей, жизнь этих древних существ сопровождается рядом иных физических и психологических процессов. Вдобавок к проблемам с изучением нового, старейшины, разменявшие пятое столетие, страдают Сном Старости (возрастной сон) и Жаждой Каина (пристрастием к вите каинитов).

Сон Старости

Раны - наиболее распространенная причина впадения в торпор. Однако после продолжительного периода активности, древние каиниты обнаруживают себя в "смертном сне". Он может использовать это время для отдыха перед новым появлением в мире. Такой тип торпора называется возрастным или добровольным. Любой игрок может решить, что персонажу пора удалиться от мира и впасть в торпор, как это описано в Главе 7 основной книги. Такие персонажи временно выпадают из игры (возможно, как раз в период простоя) и "проспать" количество месяцев или лет в соответствии с его уровнем Дороги. Персонаж может попытаться проснуться через половину указанного срока, хотя обычно спит по полной программе. Чтобы уполонинить время торпора, нужно потратить пункт Силы воли (один или несколько). Каиниты старше 500 лет менее устойчивы перед Сном Старости. Он призывает их, и персонаж должен впасть в торпор или преодолевать искушение усилием воли. Преодоление Сна Старости требует от игрока траты Силы Воли и броска (количество кубиков равно значению Дороги персонажа) против сложности 8. Успех позволяет преодолевать зов торпора еще на несколько декад (по одной за каждый успех), после чего процедуру нужно повторить или впасть в торпор. Неудача означает, что персонаж не может преодолевать искушение и, после необходимых приготовлений, укладывается. Провал также означает, что персонаж впадает в торпор, но предыдущая активность настолько истощила его разум, что персонаж получает подходящий психоз. Персонажи, которые впали в торпор в результате неудачи или провала, не могут встать раньше без траты пункта Силы воли. Волевые персонажи (сила воли 7+ и Восприятие 4+) даже в торпоре продолжают получать и тратить баллы развития, но вынуждены тратить их только на ментальные аспекты. Кроме того, по воле Рассказчика, время в торпоре не учитывается при подсчете возраста персонажа, и, соответственно, не ведут к штрафам к изучению Черт..

Жажда Каина

Благодаря своим знаниям, опыту и силе крови Старейшины-каиниты могут быть чрезвычайно могущественны. В ранние годы (или века), жизни и силы воли хватает, чтобы удовлетворить желания каинита, но со временем происходит падение, и она начинает находить их недостаточными. Может наступить момент, когда кровь смертных перестает удовлетворять поддерживать организм, и он должен пить кровь других вампиров.

Точных и непреложных причин и признаков для такого изменения в метаболизме, и факторы, которые приводят к нему у одного вампира, могут быть неприменимы к другим. Возраст (а каиниты обычно начинают пить кровь себе подобных после прохождения рубежа в полтысячи лет) и низкий уровень Дороги могут считать основными причинами, но сыграть свою роль могут и Психозы, и дьяблеры, и клятвы крови. Решение о переходе на диету из каинитов слишком важное для хроники, чтобы при принятии его следовать некоей системе и правилам. Ориентироваться можно на нижеприведенный список черт вампирского существования. Единожды перейдя на вампирскую кровь, уже почти невозможно вернуться к обычному существованию. Есть мнение, что мистическое состояние Голконды позволяет исцелиться от Жажды Каина, но единственным надежным способом избавиться от зависимости является противоречие принципам Дороги. Но даже и это может не сработать в случае Дороги Зверя или Крови, для которых такая охота является нормой жизни. Если Рассказчик предпочитает системный подход, он может призвать игрока делать бросок Силы Воли каждые несколько столетий игрового времени. Сложность броска равна количеству "стимулирующих моментов" у персонажа, минимум 2 (один стимул равен сложности 2, семь стимулов - сложности 7). Успех в броске означает, что персонаж не нуждается в вампирской крови (хотя может и пить). Неудача означает, что каинит колеблется. Он вполне не прочь испить сородича, но еще не вынужден это делать. Такие персонажи должны повторить бросок спустя некоторое время по желанию Рассказчика (возможно, через несколько игровых лет). Если бросок снова неудачен, персонаж, чтобы выжить, должен питаться вампирами. Провал в любом броске означает, что прокормиться персонаж теперь может только вампирским вите.

Потенциальные стимулы для Жажды Каина:

- Персонаж Дьяблерист.
- Сир зависим от вампирской крови.
- Уровень Дороги персонажа 3 и ниже.
- Персонаж следует Дорогой Зверя, Метаморфоз или Крови.
- Персонажу 500 и более лет.

- У персонажа есть Психоз, связанный с кровью или питанием.
- Персонаж создал пять и более потомков.
- Персонаж принес пяти или более каинитам клятву крови.
- Натура персонажа не Архитектор, Опекун, Рыцарь или Мученик.

Создание персонажа-Старейшины

Правила создания таких персонажей соответствуют указанным в основной книге за исключением нижеуказанных модификаций.

• Шаг второй: выбор Атрибутов.

Начинаете с одной точкой в каждом Атрибуте. Распределите 10 дополнительных точек на первичные атрибуты, 7 на вторичные и 5 на третичные.

• Шаг третий: выбор Способностей.

Распределите 20 точек на первичные Способности, 12 на вторичные и 8 на третичные.

• Шаг четвертый: выбор Преимуществ.

Распределите 10 точек на Дисциплины (как минимум половина должна быть на клановые), 15 точек на Дополнения и 7 на Добродетели (плюс одно свободное очко в каждой Добродетели Дороги и на Смелость). Базовой Поколение для старейшин - девятое, так что кидайте одно очко на Поколение, чтобы получить Восьмое и так далее.

• Шаг пятый: завершающие штрихи.

Дорога. Начальный уровень Дороги начисляется как обычно, но за каждые 150 лет он уменьшается на 1 (то есть, как минимум персонаж теряет 2 точки).

Запас крови. Бросьте два кубика на определение начального запаса крови. Все пункты, которые превосходят "вместимость" старейшины, сгорают.

Свободные очки. Распределите 30 свободных очков.

Старейшины должны прожить 201-350 лет. Вы можете взять 15 свободных очков за каждые 150 лет, если персонаж был в это время активен (то есть, старейшина, проспавший в торпоре несколько веков, не будет настолько же силен, как тот, который бодрствовал и преследовал какие-то свои цели. В любом случае, он потеряет точки в уровне Дороги (см. выше).

Дополнительные техники повествования

Это все прекрасно для игроков - еженедельно собираться, получать опыт (или терпеть лишения) в ответ на вызовы вашей истории и идти дальше. Как бы то ни было, с развитием хроники персонажи и Рассказчик все лучше знакомятся с игрой и сеттингом, и вы можете захотеть добавить остроты. Ниже приведены некоторые способы разнообразить и наполнить длительную хронику.

От Темного Средневековья к готик-панку

Некоторые Рассказчики ограничивают повествование рамками Темного Средневековья, повествуя о Долгих Ночах и Войне Князей. Другие ведут длительную хронику через столетия между Темными веками и современностью. Формально можно продолжать играть по старым правилам, однако со временем приходится переходить на "современные" правила.

Механика Dark Ages: Vampire ближе к механике игры по Последним Ночам, чем в более ранних версиях, но есть множество различий, особенно в том, что касается Дисциплин и некоторых Способностей. Эти различия предумышленны и призваны отобразить изменения общества каинитов и людей за 800 лет, которые разделяют две эти игры. Совместить их в одной хронике - это непростая задача.

Некоторые пункты можно легко привязать к конкретной дате - например, огнестрельное оружие появилось в четырнадцатом веке и к семнадцатому получило широкое распространение - но вот с Дисциплинами все не так просто. Граница между Темными Веками и Маскарадом ставится вами самостоятельно. Впрочем, в районе шестнадцатого века произошли основные события вампирской истории (Мятеж Анархов, формирование Камарильи и возникновение Шабаша). Конечно, изменения начали становиться явными уже в семнадцатом веке, но зародились они раньше).

Рассказчик может провести переход от Темных Веков к Маскараду одним рывком (например, за период торпора или простоя). Или же попытаться сделать их постепенными - возможно, вводя "современные" навыки и Дисциплины через ввод в игру новых персонажей. Разница между старым и новым может стать темой истории, когда старшие персонажи обнаруживают себя идущими не в ногу со временем и пытаются приспособиться к новым веяниям.

Дневники и драматические отступления

Игровые сессии отображают кадры из не-жизни персонажей, короткие промежутки в череде лет и столетий. Нет нужды прописывать все детали существования персонажа. Игрокам может понадобиться пропустить действия персонажа или свои собственные, происходящие между игровыми сессиями (это является основой концепции периода простоя). Эту часть хроники можно организовать несколькими способами: игроки могут обсудить все между собой, побеседовать с Рассказчиком или принять его решение. В идеале стоит совмещать все три метода - некоторые действия обсуждаются с другими, что-то описывается самостоятельно, но все под наблюдением Рассказчика. Дневники - дополнительная методика (как синяя книга не в значении папки для официальных документов, а в первоначальном, тетрадь для экзаменационных работ). В промежутках между сессиями игроки записывают туда свои идеи по поводу действий персонажей и потом показывают Рассказчику, который их уже принимает или отклоняет. Некоторые идеи отмечаются и вплетаются в хронику. У игрока нет гарантии, что заявленное действия обязательно будет успешным или даже произойдет. Вы, Рассказчик, последняя инстанция в вопросе того, чему быть и чему не быть в вашей хронике.

В случае простых действий вы можете быстро отыграть серию событий. Например, если Ранульф идет на рынок в поисках новостей из Лондона, Рассказчик может просто сообщить, какие сведения удалось добыть. Более сложные действия требуют или несколько более плотного общения между игроком и Рассказчиком, или большей

детализации, или реакции на предложения друг друга. Если событие предполагает много взаимодействия, игроку и Рассказчику проще провести одну дополнительную сессию, чем работать посредством дневников. Это так же верно для событий, которые сыграют большую роль в дальнейшем повествовании или в жизни этого персонажа.

Игроки могут совмещать свои дневники также различными путями. Каждый может описать свой вклад в общие действия во время простоя, добавив личные детали и обозначив свое мнение, чтобы каждый уже определил свою роль в действиях. Это откроет интересные перспективы, касающиеся совместных действий, но некоторые детали могут противоречить друг другу или быть плохо совместимыми. Поэтому рекомендуется в таких случаях вести общий дневник, где каждый записывает, что произошло с его персонажем - не как отдельное повествование, а как серию коротких рассказов.

Дневники можно использовать для описания событий, которые произошли за несколько дней, лет или веков. Например, у Рассказчика есть идеи на тему хроники событий, произошедших между нашествием викингов и началом Войны Князей. У него есть задумка осветить периоды нашествия викингов на северную Европу (после 8-го века), норманнского нашествия на Англию (1066 год) и Четвертого Крестового похода (1024). Персонажи могут просто прыгать от периода к периоду, но дневники остаются идеальным способом описать их действия в пропущенные годы, позволяя рационально получить и распределить баллы развития и определять изменения в Дополнениях. Также дневники персонажей могут вдохновить на детали, которые последуют из описанных событий. Эти "драматические отступления" могут занять несколько минут, как прелюдии, и выразаться в нескольких бросках кубиков, а могут стать полноценной историей. Как именно что отыграть, зависит от желаний игроков и Рассказчика, а также от особенностей хроники. Рассказчик может запланировать некоторые события (например, обозначит, что персонажи встретились в Руане в 1064, и это совпало со стычкой между Гарольдом Годвинсоном и Вильямом Нормандским.

В дневниках необязательно расписывать все, что произошло с персонажем в течение лет. Они призваны скорее закрыть белые пятна и обозначить наиболее важные точки. Таким образом отслеживаются дополнения персонажа без использования смирительной рубашки. Если вы планируется использовать в хронике воспоминания - возможно, встречу с ключевой фигурой или поездку в интересное место - проще сделать это, если оно уже описано в истории персонажа.

Дневники, впрочем, не должны заменить игры вживую. Хотя и вы, и ваши игроки владеют техникой ведения длительных сложных историй, им все равно потребуется живое человеческое общение. Дневники хорошо работают в совокупности с другими техниками, которые описаны ниже.

Воспоминания, параллельные истории и групповая игра

Рассказчику может понадобится вернуться назад по времени и поговорить о том, что произошло в прошлом (с точки зрения какого-то персонажа). Если история персонажа таковое позволяет, то отступление может касаться его молодости, особенно если речь идет о воспоминаниях и отодвинуто во времени от основной хроники. Один или несколько персонажей могут в этих событиях не участвовать - возможно, потому, что были в это время в другом месте. В таких случаях вторая группа персонажей может быть задействована как сиры или потомки основных или как гули. Эти новые персонажи могут просуществовать только во время одной этой сессии или же остаться в хронике надолго.

Они даже могут войти в хронику, и у каждого игрока может быть несколько персонажей (например, несколько каинитов или смесь из каинитов и гулей) и вестись несколько параллельных историй для каждой группы или разные персонажи будут появляться в разных сценах одной хроники. Такая "групповая игра" позволяет рассказать более интересные и полные истории, открывает больше перспектив и дает больше выбора черт и персонажей.